

JUEGO COMPLETO PARA PC GAS GUZZLERS ¡GRATIS!

¡PISA A FONDO Y ACELERA LA DIVERSIÓN AL MÁXIMO!





Nº 277 JUNIO
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE

Shadow of the Tomb Raider

¡LARA ESTÁ DE VUELTA EN PC!

Número 277
AÑO XXXIV
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00277

PREVIEWS

STATE OF DECAY 2
AGONY

REVIEWS

PILLARS OF ETERNITY II
CONAN EXILES
THRONES OF BRITANNIA

AHÓRRATE 5€ EN THE ELDER SCROLLS ONLINE SUMMERSET

LOS 30 JUEGOS QUE NO TE PUEDES PERDER EN EL E3 2018



REPORTAJE

AMD Ryzen+

ASÍ SON LOS NUEVOS PROCESADORES DE 2018

REPORTAJE

Battle for Azeroth

PREPARA TU PC PARA LA NUEVA EXPANSIÓN DE «WOW»

EL FUTURO SE ASOMA



Francisco Delgado
Director

Casi sin darnos cuenta nos hemos plantado ya en mitad del año. Y es justo el momento en que, como cada temporada, el futuro viene a visitarnos. Sí, hablo del E3, porque la nueva edición de la feria más importante del mundo está de vuelta y, con ella, los esperados anuncios de novedades para los próximos meses –y seguro que, en algún caso, años–. Hemos querido anticiparnos –ligeramente– a este atisbo de futuro y preparar una selección de los títulos más relevantes que veremos en Los Ángeles. No están todos, porque seguro que habrá más de una sorpresa o, al menos, así lo deseamos, aunque ya se ha producido alguna que otra filtración y esperamos tener los primeros datos de algunos proyectos aún ocultos, como lo nuevo de Remedy, sobre lo que hay muchas especulaciones. Y luego está eso, lo mejor del E3: la especulación. Pero la personal. Es decir, ¿qué nos gustaría a cada uno de nosotros –a ti– que se presentara este año? Ya sabemos que veremos «Cyberpunk 2077» –el eterno deseado–, así que ese queda fuera de la lista de sueños imposibles. Pero, ¿a que es divertido soñar? ¿Veremos un nuevo «Elder Scrolls»? ¿Tal vez un «GTA VI»? ¿Y Valve, volverá por sus fueros? Esa es la grandeza del E3, mucho más que el hecho de ser el escaparate global de la industria: la capacidad de generar ilusión en el jugador de cara al futuro. Al fin y al cabo, en una industria que evoluciona de forma tan vertiginosa y donde la innovación es la seña de identidad, siempre queremos ir más allá y ver qué nos depara el futuro. Ese futuro que hemos disfrutado tanto de forma virtual en muchos juegos y a través de las páginas de la revista. Así que disfruta de esa ilusión, un mes más. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
La nueva familia de procesadores Ryzen ya está disponible. Nuestro experto nos cuenta las diferencias con los modelos anteriores y las mejores placas para disfrutar de toda su potencia en tu PC. **Pág. 56**



Javier Arévalo
El experto de U-tad nos da las claves de los límites con los que podemos encontrarnos al afrontar un desarrollo. Y te sorprenderá saber que estar limitado a veces puede resultar muy positivo para el proyecto. **Pág. 48**



Anselmo Trejo
¿Aprovechas todo lo que puede dar tu red WiFi de sí? El invitado de este mes, director de marketing de D-Link, nos habla de las soluciones para no estar limitado en casa con la conexión inalámbrica. **Pág. 14**

E3 2018

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

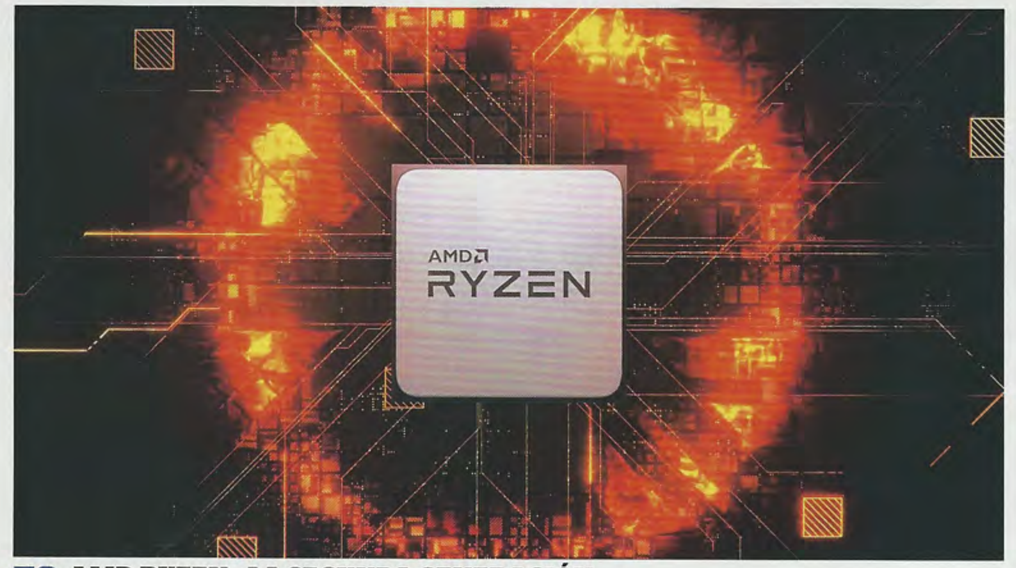
EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

32 **30 JUEGOS QUE NO TE PUEDES PERDER EN EL E3 2018**
Anticípate a la feria de Los Ángeles y descubre los juegos más importantes del evento de este año.



58 **AMD RYZEN+ LA SEGUNDA GENERACIÓN**
AMD lanza la nueva familia de procesadores Ryzen y te contamos sus principales características.

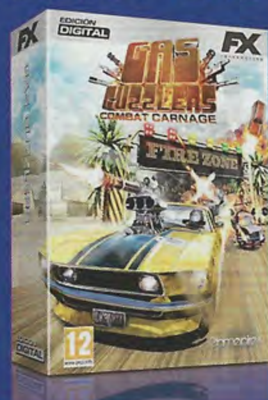


te regala



GAS GUZZLERS

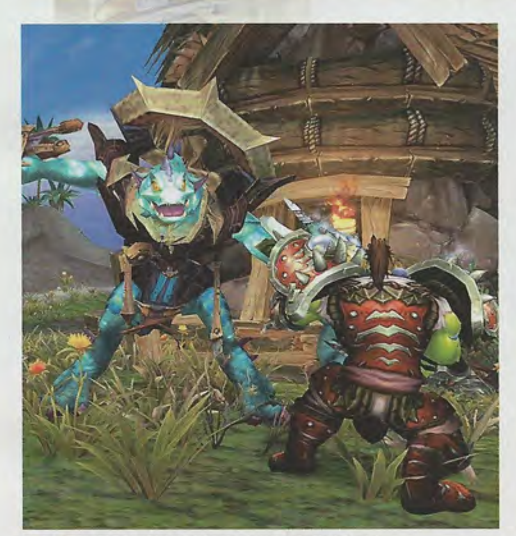
JUEGO VALORADO EN 10€







70 **¡VIVE EL ESPECTÁCULO DE LA VELOCIDAD!**
Olvídate de las reglas y participa en la competición más salvaje sobre ruedas. Líbrate de tus rivales y consigue el triunfo... ¡como sea!





94 **BATTLE FOR AZEROTH**
La nueva expansión de «World of Warcraft» llegará el próximo mes de agosto, y esto es todo lo que nos espera en la nueva guerra.



16 **SHADOW OF THE TOMB RAIDER**
La nueva aventura de Lara Croft ya ha mostrado sus primeras misiones. Descubre los preparativos para el apocalipsis maya que está al llegar.



22 **STATE OF DECAY 2**
Así será el mundo zombi que nos presenta el juego de Undead Labs. Prepárate para la supervivencia ante el desafío que se avecina.



74 **PILLARS OF ETERNITY II**
El regreso del moderno clásico de Obsidian nos trae uno de los mejores JDR de este año. Un pedazo de aventura de principio a fin.

ÍNDICE POR JUEGOS

BIOMUTANT

¡Bienvenido a la era del rol mutante!

ROL/ACCIÓN ■ 2018 ■ EXPERIMENT 101/THQ NORDIC

El mundo tras el apocalipsis se ha convertido en un lugar peligroso, cuya hostilidad se ve acrecentada por una fauna que, de las ruinas de la tecnología atómica, ha devenido en una colección de criaturas mutantes feroces y brutales. Pero no todo ha sido malo, al menos no para el protagonista de esra fábula de fantasía y ciencia ficción, un mapache dotado de gran maestría en el arte del Wushu, experto en el manejo de armas de fuego y capaz de modificar su ADN para desarrollar increíbles poderes, todo con el objetivo de salvar el Árbol de la Vida, cuya existencia está amenazada. ¿Demasiado delirante? ¡Ni te lo imaginas!



SI MAX PAYNE FUERA MAPACHE... Los más veteranos reconocerán en esta acción uno de los movimientos más típicos del héroe de Remedy. ¿A que sí?



¡LA TECNOLOGÍA Y LAS MUTACIONES SON TUS ALIADAS! Las múltiples habilidades del protagonista se verán potenciadas por el uso de armas y equipo.





¡ACCIÓN Y WUSHU VAN DE LA MANO! El combate en «Biomutant» toma como base el arte marcial del Wushu, ofreciendo fantasía, disparos y acción cuerpo a cuerpo en una fábula de ciencia ficción.



¿CÓMO ENFRENTARTE A ENEMIGOS TAN MONSTRUOSOS? Una de las claves de la evolución de habilidades del protagonista es el uso de las modificaciones genéticas, mutando a poderes increíbles.

¡HAY QUE SALVAR EL ÁRBOL DE LA VIDA ANTES DE QUE LLEGUE EL FIN! Las diversas tribus que pueblan el mundo de «Biomutant» están en lucha por el poder. Para enfrentarte a todos ellos y salvar el Árbol de la Vida tendrás que explorar el mundo, hacer alianzas, crear armas y equipo y pacificar el mundo. ¡Casi nada!

MENOS BARRERAS PARA QUE TODOS JUEGUEN

La tecnología nos permite ampliar nuestras capacidades físicas. Que el conocimiento no sea un impedimento para conseguir metas imposibles para el cerebro humano. Ayuda a superar barreras que a la mayoría de la población le resultan invisibles. De esto va Microsoft Inclusive Design. Mucho más que aplicaciones para leer textos o usar Office.

Buscar necesidades, reunirlas y construir algo que solucione aún más problemas. Es un diseño holístico, según explican en el Inclusive Tech Lab de Microsoft. Así es como surge uno de los nuevos productos que hemos descubierto en su campus de Redmond. Pero también es parte de un movimiento muy presente en distintas compañías e instituciones. Conseguir que una buena parte de la población acceda a sus productos. Son muchos clientes potenciales, junto a problemas que la tecnología puede hacer más llevaderos.

Los datos que ofrecen en Microsoft para justificar su iniciativa son escalofriantes. De 14.000 a 15.000 norteamericanos sufren ELA (Esclerosis Lateral Amiotrófica). Dos millones viven sin algún miembro. Oído, vista, incapacidad cognitiva, autosuficiencia... son algunos tipos de problemas que intentan paliarse con tecnología puntera.



AL SER UN MANDO PECULIAR, en Microsoft han tenido en cuenta la adaptación a sillas de ruedas, mesas y superficies de todo tipo.

El mando

Xbox Adaptive Controller es un controlador inalámbrico para consolas Xbox One y Windows 10. También funciona con versiones anteriores, pero no aprovecha capacidades como Bluetooth. Está diseñado para ayudar a gente con movilidad reducida.

La funcionalidad viene de la capacidad para conectar dispositivos externos. Pueden ser botones, interruptores, pedales, joysticks y también monturas. Hay socios como Logitech, Ablenet o PDP. Fabricantes conocidos por otros productos o solo centrados en instituciones médicas.



DESDE UN SIMPLE BOTÓN O UN PEDAL como el de los pianos eléctricos hasta joysticks de simuladores se pueden conectar a Xbox Adaptive Controller.

El diseño del Xbox Adaptive Controller dispone de clavijas para anclajes estándar, como trípodes o virtualmente cualquier base disponible en entornos terapéuticos. En esto también hay mucha oferta, con modelos independientes o adaptados a sillas de ruedas, por ejemplo.

Un diseño colectivo

Miembros de la comunidad, hospitales, organizaciones sin ánimo de lucro, recogieron sus opiniones sobre un mando que pudieran usar personas con movilidad limitada. Pero todo empezó en 2015, dentro de un "hackaton" interno de Microsoft. En estos se presentan diseños y productos junto a un plan de negocio. La presentación fue un éxito y dio lugar a que algunas instituciones colaboradoras aportaran su opinión. Así, el año siguiente volvió a convertirse en el centro de muchas miradas. Para entonces fue cuando Xbox Adaptive Controller se surtió de recursos propios de grandes proyectos.

Ingenieros, terapeutas ocupacionales, fisioterapeutas, médicos y hasta veteranos de guerra han estado involucrados en el desarrollo. Dentro de Microsoft han tenido que adaptar a necesidades específicas y rediseños completos a partir de cada prototipo. Por otra parte, materiales como acero, propios de entornos hospitalarios, se han sustituido por otros más habituales en los mandos de consola. Económicos y resistentes, resultan una solución más apropiada en produc-

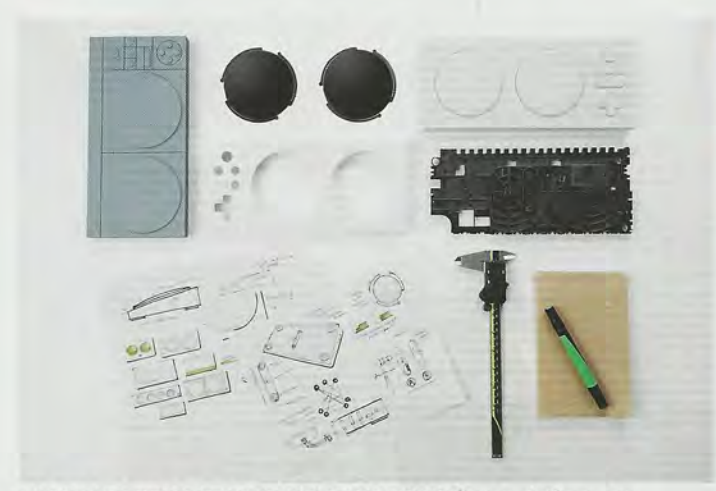
¿QUÉ ES EL INCLUSIVE TECH LAB?

Dentro del Campus de Microsoft en Redmond hay un espacio con las mismas medidas de seguridad que otros bastante secretos. Es lo habitual allí, con proyectos de los que no sabremos hasta dentro de unos años. Sin embargo, el Inclusive Tech Lab es algo que se abre muy a menudo. Con visitantes que llegan desde instituciones como SpecialEffect y AbleGamers. Es decir, interesados en probar cualquier avance que acerque los juegos y la tecnología a personas con discapacidad.

En los intercambios que se dan lugar, se intenta demostrar el compromiso de Microsoft por avanzar en el campo de la inclusión social y la tecnología accesible. El mensaje de Gaming for Everyone, como iniciativa y mantra, parece extenderse. Incluso con empresas que pueden verse como competencia, aunque sea en otras divisiones de negocio.



1.000 **MILLONES DE PERSONAS EXPERIMENTAN ALGÚN TIPO DE INCAPACIDAD** según datos del banco mundial en 2018 y, en Estados Unidos, solo una de cada 10 tienen acceso a dispositivos de tipo asistencial.



LOS PROTOTIPOS SE CUENTAN POR DECENAS antes de llegar a un producto que se puede llevar a la cadena de fabricación.

tos con alto volumen de fabricación. Es decir, se convirtió a los estándares de un producto Xbox.

Ecosistema

Cuando alguien con movilidad reducida quiere jugar, no siempre encuentra a alguien que les ayude. El diseño de Xbox Adaptive Controller se adelanta a situaciones de este tipo. Hasta para cambiar la configuración, y jugar a títulos de varios géneros.

Funciona con el ecosistema actual de dispositivos. La interfaz en la consola y el PC se ha adaptado también. Pero la potencia real viene de la combinación de tecnologías nuevas y habituales, como el control por voz.

En cuanto a las ventajas, una que destacan los especialistas es su precio, 89,99€ para el producto básico. Se compone de una base con 19 conectores para dispositivos externos, conexión USB-C, alimentación externa y batería recargable interna, que dura hasta 20 horas sin recargar.

Hay quien ha desmontado los mandos para usar dos con una disposición bien distinta a la habitual, con la boca, barbilla o los botones por separado. Pero Xbox Adaptive Controller evita esto con una solución más sencilla.

Combinado con tecnologías como copilot de Xbox One, hace que los juegos sean más accesibles. Desde el PC se puede combinar con Mixer y compartir partidas en remoto.

Abre el abanico de juegos disponibles para muchas personas con problemas de accesibilidad. También le da acceso al resto de jugadores, pues no parece haber limitaciones en el tipo de juegos compatibles. Aporta libertad, según afirma Solomon Rommey, especialista de tiendas Microsoft y tester de Xbox Adaptive Controller.

Diseñado para cualquier juego de consola y muchos de PC, Xbox Adaptive Controller estará disponible a finales de 2018 en tiendas Microsoft online y físicas.



CON SESIONES DE SEMANAS DE USO CONTINUADOS los tests de calidad internos son vitales para que un producto así llegue a ser viable.

ACCESORIOS RECOMENDADOS

FOTO	PRODUCTO	PRECIO	LANZAMIENTO	WEB
	3d Rudder Foot Controller	$99.00 USD	Disponible	*https://www.3drudder.com/shop/default/*
	AbleNet Big Red Switch	$65.00 USD	Disponible	*https://www.ablenetinc.com/technology/switches/big-red*
	AbleNet Buddy Button (varios colores)	$65.00 USD	Disponible	*https://www.ablenetinc.com/technology/switches/buddy-button*
	AbleNet Grasp Switch	$210.00 USD	Disponible	*https://www.ablenetinc.com/technology/switches/grasp-switch*
	AbleNet Pillow Switch	$125.00 USD	Disponible	*https://www.ablenetinc.com/technology/switches/pillow-switch*
	AbleNet Spec Switch	$65.00 USD	Disponible	*https://www.ablenetinc.com/technology/switches/specs-switch*
	Logitech Extreme 3D Pro Joystick	$39.99 USD	Disponible	*https://www.logitechg.com/en-us/product/extreme-3d-pro-joystick*
	Controller Gear – Caja para Adaptive Controller	$19.99 USD	Unreleased August 2018	*No disponible*
	Controller Gear – Protector de silicona para Adaptive Controller	$14.99 USD	Unreleased August 2018	*No disponible*
	Controller Gear – Skin de botones para Adaptive Controller	$4.99 Per set of 2	Unreleased Mid-June 2018	*No disponible*
	Controller Gear – Skins licenciadas para Adaptive Controller	$12.99 USD	Unreleased Mid-June 2018	*No disponible*
	Joystick para una mano	$19.99 USD	Unreleased Pre-order - Mid-June 2018	*http://www.pdp.com/xbox-adaptive-controller*
	Fuente de alimentación	$19.99 USD	Unreleased Pre-order - Mid-June 2018	*http://www.pdp.com/xbox-adaptive-controller*
	Quadstick	$399.00 USD	Disponible	*http://www.quadstick.com/shop/quadstick-game-controller*
	Ram-B-202U Mount	$7.99 USD	Disponible	*https://www.rammount.com/part/RAM-B-202U*
	Ram-B-237U Mount	$8.99 USD	Disponible	*https://www.rammount.com/part/RAM-B-237U*
	RAM® Body Mount Leg Kit para Adaptive Controller	$TBD USD	Disponible now, suspended from website until launch	*https://www.rammount.com/microsoft/xbox*
	RAM® Tough-Claw™ Mount para Adaptive Controller	$TBD USD	Disponible now, suspended from website until launch	*https://www.rammount.com/microsoft/xbox*
	RAM® Wheelchair Seat Track Mount para Adaptive Controller	$TBD USD	Disponible now, suspended from website until launch	*https://www.rammount.com/microsoft/xbox*
	RAM® Universal Wheelchair Track Base para Adaptive Controller	$TBD USD	Disponible now, suspended from website until launch	*https://www.rammount.com/microsoft/xbox*
	RAM® C-Size Ball Adapter para Adaptive Controller	$TBD USD	Disponible now, suspended from website until launch	*https://www.rammount.com/microsoft/xbox*
	Stealth Switch 3 Foot Pedal	$19.95 USD	Disponible	*http://stealthswitch3.com/fs-2-black-steel-slave-switch-foot-pedal/*

NOVEDADES DE JUNIO

Fin de temporada antes de la tormenta

Nos vamos al E3 2018 con las maletas llenas de expectativas. Compañías que han dejado las cosas para el último momento, cuando la atención está más centrada en lo que llegará desde LA. Miramos el futuro con los anuncios de la feria, mientras las estanterías se vuelven a llenar de novedades. Esos juegos de los que nos hablaron hace casi un año, en otro E3. Deportes, rol, estrategia, acción, indies y grandes sagas caben en este mes de junio.

JUNIO 2018: LANZAMIENTOS

04



The Piano tiene cinco años de desarrollo para mostrar un París extraño, posterior a la 2ª Guerra Mundial.

04

The Elder Scrolls Online: Summerset nos lleva a Estivalia en esta expansión llena de nuevo contenido.

04



Vampyr es un juegos que muchos desean con ganas, por el juego de rol en que se basa y por ser de DontNod.

04



Warhammer 40.000: Inquisitor - Martyr es otro esperado por los aficionados a la franquicia.

07



MotoGP 18 llega con la temporada en marcha. Pero también con la promesa de mejorar todo lo visto.

08



Nobunaga's Ambition: Taishi es una apuesta por la estrategia bélica en el Japón más ancestral.

12



Jurassic World Evolution promete ser más que un gestor de parque temático, arropa a la nueva película.

13



Super Bomberman R intenta retomar la esencia del original para máquinas recreativas.

14

Deiland tiene aventuras y rol para desarrollar nuestro personaje, con un cierto aire a El Principito.

14

LEGO Los Increíbles es una de las franquicias de éxito que faltaban por llenarse de piezas.

26



Lumines Remastered será la oportunidad para muchos de descubrir esta apuesta por la habilidad.

29



Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy puede ser el reencuentro de muchos con la saga de Activision.

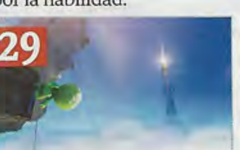
29

MXGP PRO sigue con su ritmo de carrera para demostrar que no hay terreno imposible.

29

The Crew 2 por fin parece tener fecha definitiva, con una apuesta increíble que recorre tierra, cielo y agua.

29



Youropa aporta un toque peculiar y distintivo a los rompecabezas de colorear y destruir paisajes.

30



RE: Legend tiene rol consolero, que recuerda a los títulos de construir y relacionarse.

EVENTOS A SEGUIR



GAMERGY, 22 a 24 de junio en Madrid. Vuelve a ser el centro de los eSports, en esta edición veraniega que se llena de profesionales en todas las disciplinas.
gamergy.es



E3 2018, 12 a 14 de junio en Los Ángeles. Es el mayor espectáculo de los videojuegos a nivel mundial, con un formato que intenta reinventarse, tras varias iniciativas más o menos exitosas.
E3expo.com



Dreamhack Open, 12 a 14 de julio en Valencia. El evento que se llena de sol casi cada año nos invita a sentir la evolución de la party, con los eSports como protagonistas este año.
dreamhack.es



Unity Developer Day, 8 de junio en Brighton. Es una cita para desarrolladores en Unity y cualquiera con ganas de estar en la industria, con juegos, charlas y más.
unity3d.com

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2018

SIGGRAPH 2018
■ 12 de agosto ■ Vancouver
Este es el sitio donde estar si la tecnología visual, sonora y el espectáculo te llaman lo más mínimo. Aunque pille lejos.

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH
■ 14 de agosto
Tenemos tiempo de poner a punto lo que necesitemos y ahorrar para enfrentarnos a la nueva expansión de WoW, que propone agosto como punto de salida.

GAMESCOM
■ 21 a 25 de agosto ■ Colonia
Lo que se vea en el E3 y mucho más estará en Gamescom. La cita de los videojuegos y el entretenimiento se hace fuerte en Alemania.

F1 2018
■ 24 de agosto
El juego de esta temporada nos traerá su circo particular lleno de clásicos con los que recorrer el mayor surtido de circuitos oficiales.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2. DEFINITIVE EDITION
■ Agosto
Sin fecha cerrada a la hora de escribir estas líneas, parece que tendremos una edición especial y más completa del juego de Larian Studios este verano.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER. MARS
■ 6 de septiembre
Con fecha que parece definitiva y un título largo, Konami nos desafía a ver el mundo de sus mech desde un punto de vista algo peculiar.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

MADRID GAMES WEEK
■ 7 a 10 de noviembre ■ Madrid
Este será el regreso de una de las ferias de videojuegos y entretenimiento, en general, que nos permitirá probar las novedades de cara a Navidades.

GAMERGY 9
■ 14 a 16 de diciembre ■ Madrid
Sin más que decir sobre eSports, este evento pondrá fin a una recta final de año increíble en cuanto a competición y lanzamientos de juegos.

SIMO EDUCACIÓN
■ 13 a 15 de noviembre
Ya no tiene nada que ver con la feria en la que se presentó Xbox, pero aún trae tecnología para jugar y aprender a crear juegos.







LIGHT 'EM UP

GE Raider RGB







DRAGON CENTER

8° GENERACIÓN DE PROCESADOR INTEL® CORE™ I7 I WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO I
IGRÁFICA GEFORCE GTX1070/GTX1060 I MYSTIC LIGHT CON LED'S PERSONALIZABLES I
I TECLADO RGB PER KEY STEELSERIES I NUEVO DRAGON CENTER CON EXCLUSIVO MODO GAMING

ES.MSI.COM



LA PRIMERA PANTALLA DE 120HZ A 3MS



SISTEMA DE REFRIGERACIÓN REVOLUCIONARIO COOLER BOOST 5



ALTAVOCES MEJORADOS GIANT SPEAKER PARA UN ELEVADO REALISMO



TECLADO RETROILUMINADO POR TECLA STEELSERIES



ALMACENAMIENTO SUPER RAID PARA CARGAR JUEGOS EN SEGUNDOS

DONDE COMPRAR

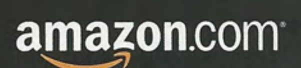
ES.MSI.COM











TRUE GAMING

¿A QUIÉN BENEFICIAN LAS FILTRACIONES DEL E3?



Paco Delgado
Director de Micromanía

A punto de empezar la feria del videojuego más importante a nivel mundial, ya han comenzado las primeras filtraciones de las novedades que veremos.

Es algo inevitable. Parece que ni todas las precauciones evitan, ningún año, que antes de que arranque el E3 se descuelgue alguna información sobre un juego cuyo anuncio iba a ser una sorpresa, lo que muchas veces se nos vende casi como un drama. Se van al garete las semanas de trabajo y preparación de la gente que ha planificado la presentación, puede que hasta alguna exclusiva se vaya al traste y hasta hay reputaciones que pueden quedar perjudicadas... ¿En serio?

No digo que estas cosas no sean así y que no haya ocasiones en que la situación sea tal cual. Pero no tengo tan claro que estas filtraciones se produzcan siempre por acciones malintencionadas o, ni siquiera, accidentales. Ya dice el viejo refrán eso de "piensa mal y acertarás", y que existen filtraciones interesadas es algo que ya no sorprende a casi nadie.



Que hablen de ti, aunque sea mal

Ya decía Óscar Wilde que solo hay algo peor que hablen mal de ti, y es que no hablen de ti. El dandy y escritor irlandés es conocido por sus ácidos comentarios y sentido del humor. En estas situaciones, ante un evento en el que la cantidad de prensa, público, medios, estudios y compañías que se juntan en tan corto período, pasar desapercibido es muy normal. Algo que afecta por igual a grandes y pequeños. Tan malo es que un pequeño estudio indie no encuentre altavoz alguno de su trabajo ante la enormidad de las grandes compañías, como que una de estas haga una fuerte inversión en alquilar un enorme espacio en el E3 para que su juego estrella se pase por alto si, de repente, va –es solo un ejemplo, claro– un Rockstar, presenta por sorpresa un «GTA VI» y manda a los demás de un plumazo al rincón oscuro.

Las filtraciones, a día de hoy, siguen sucediendo, pero en esta sociedad hipercomunicada –y tan propensa al ruido de fondo en lugar de a la información– al final lo que importa es que hablen de ti. Y se han convertido en una herramienta de marketing más.

Más de una y dos veces se ha sabido que esas filtraciones tan dañinas al final proceden de la fuente original, del mismo estudio o compañía que supuestamente propicia el secretismo... hasta que ya no le interesa. Si algo se filtra antes de un anuncio oficial, te aseguras de que se hable, aunque sea temporalmente, de ello. ¿No era ese tu objetivo real? Conseguido, pues.

De hecho, la prensa –en general– vive muy bien de esas supuestas filtraciones, y no hablo solo de juegos e industria, solo hay que ver casos como la prensa deportiva de fútbol para ver cómo un rumor puede dar de sí como para estar semanas –o temporadas enteras, si se pone la cosa bien– hablando de un traspaso que vaya usted a saber a quién le interesa que se conozca.

La cosa es que parece que todos, como usuarios, prensa, compañías, desarrolladores, etc. somos parte del juego, conscientemente o no. Debe ser la naturaleza humana, tener esa ansia por descubrir "antes que nadie" esas imágenes o esa noticia "filtradas" y decirles a los amigos: "eh, mirad de lo que me acabo de enterar. Yo. Antes que nadie. Y lo comparto con vosotros". Bueno, por eso funcionan tan bien las redes sociales, ¿verdad?

Así funciona el marketing, y los expertos saben muy bien explotar nuestras debilidades y deseos. Lo que importa es que hablen de ti. Como decía Óscar Wilde. Parece que, por mucho tiempo que pase y tecnología que haya, el ser humano no ha cambiado tanto en siglos.

> "Al final, las filtraciones de ciertos anuncios de juegos aseguran que se hable de ellos"



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



PELÍCULA DE MONSTER HUNTER
Constantin Films ha fijado para septiembre el inicio de la producción para la película de «Monster Hunter», con Milla Jovovich de protagonista y W. S. Anderson al frente.
capcom.co.jp

REVENTA DE JUEGOS DIGITALES
Robot Cache confirma que su servicio de venta de juegos online permitirá la reventa de estos a otros usuarios, con el beneplácito de compañías como 505 Games.
robotcache.com

TEMPLADO



VUELVE A LA GRAN PANTALLA
La actriz Nina Bergman desveló en uno de sus tuits que Universal filma una nueva película de «Doom».
universalstudioshollywood.com

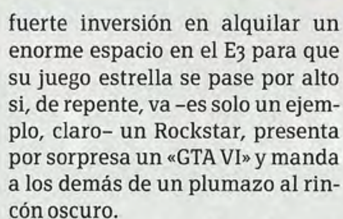
VALVE Y CAMPO SANTO
Los creadores de «Firewatch» han pasado a manos de Valve, que refuerzan la meta de crear más juegos con historia.
camposanto.com

FRÍO



LOOT BOXES
El gobierno belga ha modificado la legislación para incluir las cajas de suministros aletorios de pago como juego y su mal uso como delito.
koengeens.be

FORTNITE AL 90%
Menos de los 700 empleados de Epic Games, pero sí casi todos ellos, parecen centrados en «Fortnite», con lo que otros proyectos de la compañía pueden tardar en llegar.
epicgames.com



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



CYANIDE Y BIGBEN
La distribuidora, fabricante de electrodomésticos y mucho más, Bigben Interactive, ha comprado Cyanide por 20 millones de dólares y se hace con franquicias como «Styx».
bigbeninteractive.es

TEMPLADO



CALL OF JUAREZ
Los derechos de «Call of Juarez» vuelven a Techland y apuntan a juegos nuevos, tras moverse entre Ubisoft, Focus Home Interactive y Ascaron.
techland.pl

SUPERHOT JP
Una nueva entrega de lo que apunta a ser una saga llevará «SuperHot» a Japón, con sus karaokes y calles iluminadas.
gametomo.co.jp

OVERWATCH EN TWITCH
«Overwatch» ha bajado un 10% de espectadores en Twitch, a la espera de nuevos movimientos de Blizzard.
battle.net

FRÍO



BOSS KEY CIERRA
El estudio en que Cliff Bleszinski ha invertido sus últimos años y nos ha traído «Lawbreakers» o «Radical Heights» echó el cierre al no ser rentables sus proyectos.
bosskey.com

STEAM MACHINES
A pesar de que no vemos productos que nos llamen la atención, SteamOS y las Steam Machines aún son proyectos activos de Valve, que invierte en su desarrollo.
valvesoftware.com

WIFI MESH, LLEGA EL WIFI INTELIGENTE



Anselmo Trejo
Director de marketing y comunicación
D-Link Iberia

No hay nada como una buena conexión por cable, pero si quieres el mejor WiFi en casa, los sistemas inalámbricos inteligentes son perfectos para jugar.

UNA RED CONTINUA Y SIN INTERRUPCIONES

Aunque al "gamer" la palabra WiFi le puede sonar a sacrilegio ya que tiende a asegurar la máxima estabilidad del juego online con las conexiones por el cable de red de toda la vida, cada vez es más necesario prestar especial atención a la capacidad de nuestra red inalámbrica. De una parte, por la asombrosa escalada en las prestaciones de las redes WiFi, ya que el nuevo estándar WiFi AX superará los 11.000 Mbps de ancho de banda, más de 10 veces el máximo de 1.000 Mbps de una conexión LAN Gigabit. Y de otra, porque quien más quien menos, disfrutamos en móviles y tabletas de Streaming 4K o multijugador online.

Hay que partir de la base que, según un estudio realizado por D-Link a nivel europeo, casi el 63% de los usuarios manifiesta no estar satisfecho con su red WiFi y muchos comentan que aunque contratan conexiones de 100 o 500 megas, en cuanto se alejan del router apenas les llegan 10 Megas. La mayor parte de las veces el culpable es el router que instala la operadora; no suelen ser precisamente un "top gama", sino más bien lo contrario. Además, debido a la legislación vigente en emisiones de radiofrecuencia, hay un tope en la potencia de emisión de las bandas y canales que usan las redes WiFi.

La lógica hace pensar que simplemente cambiando el router por uno de mayores prestaciones conseguiremos exprimir cada mega del ancho de banda contratado, pero el problema es que casi todos los routers de las operadoras van bloqueados y no es tan sencillo instalar un router neutro. Además, si contratamos teléfono y televisión no todos los routers soportan la triple VLAN necesaria para separar esas tres redes desde la entrada de fibra óptica. En D-Link disponemos de un modelo de alta gama con triple VLAN como es el DIR-878, pero hay que ser algo experto en configuración de redes para instalarlo como sustituto del de la operadora. Un plan B puede ser comprar un router neutro y ponerlo como Punto de Acceso.

El WiFi inteligente

Por suerte hay alternativas para solucionar estos problemas de cobertura WiFi. Y mucho más sencillas en su puesta en marcha. Hablamos de los conocidos Amplificadores WiFi y de los kits PLC Powerline, que transmiten la red a través del cableado eléctrico. En ambos casos la instalación está al alcance de cualquiera y los resultados son satisfactorios si el amplificador lo colocamos donde todavía llega buena señal del router o la línea eléctrica es relativamente moderna, si nos decidimos por los kits PLC Powerline. Quizá el inconveniente es que muchas veces nos quedamos enganchados al WiFi del router aunque sólo quede una "rayita" de cobertura y nuestro dispositivo no cambia al WiFi del extensor aunque lo tengamos al lado. Ahora también hay solución a esto gracias al WiFi Mesh, también conocido como WiFi Malla o WiFi Inteligente. La gran ventaja es que crean una red WiFi única con capacidad de roaming o itinerancia; según nos movamos iremos cambiando al Punto de Acceso o nodo más cercano, de forma automática y transparente. En D-Link apostamos por esta tecnología y hemos lanzado una gama WiFI Mesh completa, con un modelo PLC Powerline, el D-Link COvR WiFi Mesh P-2502, y dos modelos con extensión WiFi como los D-Link CovR WiFi Mesh C-1203 y C-1202 (con tres y dos nodos WiFi Mesh, respectivamente) Y conviene no olvidar que todos estos nodos también disponen de puertos de red LAN Gigabit.

Y vaya por delante que nosotros siempre recomendaremos una conexión cableada.

> "Los nuevos estándares WiFi aprovecharán al máximo las virtudes del WiFi Inteligente"



LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Facebook es interesante porque permite conectar con todos tus amigos" refuerza la postura de Tim Sweeney sobre un futuro de PC y consolas conectados.

"A partir de las 8 horas, es inútil" mantener el rendimiento del desarrollador, según Patrice Désilets para FS Gamer.





"Me encantaría un Battle Royale de «Overwatch»" pero todo apunta a que no lo veremos, según afirma Jeff Kaplan, de Blizzard

"Luchamos por crear nuestro propio y enorme Clash Royale con «Radical Heights»" pero fue poco y tarde, como leemos en la carta de despedida de Cliff Bleszinski.

"No es un mando para terapias, sino para jugadores con dificultades físicas para jugar" es como presentó Phil Spencer el proyecto Zephyrus de Microsoft.





"El plan inicial era "teasing" el viernes, tráiler hoy y jugabilidad mañana" pero Pete Hines dice haber adelantado todo de «Rage 2» gracias a su equipo... ¿y las filtraciones?

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... llegaremos a los albores de un E3 sin que haya anuncios de juegos filtrados antes de tiempo?

¿QUÉ... pasa cuando una productora detiene el desarrollo de un mod?

¿CUÁNDO... vamos a ver tanto talento dentro de una reedición oficial como en los homenajes de algunos aficionados?

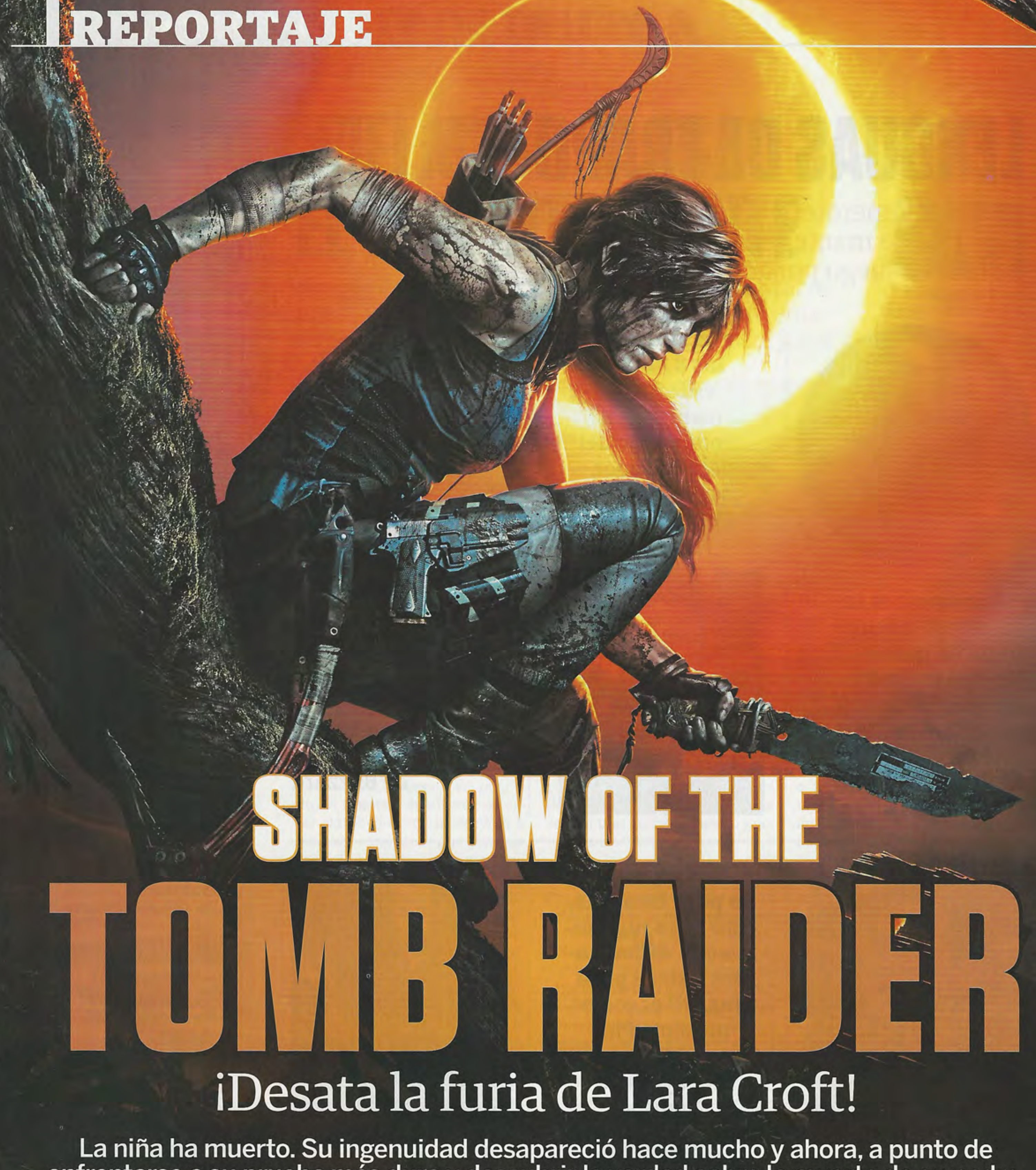
¿POR QUÉ... se empeñan en que juguemos contra usuarios de consolas, si luego no hacen más que quejarse?

¿CÓMO... es posible que AMD e Intel vayan de la mano con sus chips Radeon RX Vega M y se peleen con los servidores?

¿CUÁNTAS... conferencias intentarán este E3 2018 superar a la de Devolver Digital en el pasado 2017?

¿QUÉ... pensaban en Funcom para dedicar tanto esfuerzo a los genitales en «Conan Exiles»?

¿VEREMOS... una Lara Croft este año que nos haga creer en «Tomb Raider» como saga innovadora?



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

¡Desata la furia de Lara Croft!

La niña ha muerto. Su ingenuidad desapareció hace mucho y ahora, a punto de enfrentarse a su prueba más dura y descubrir la verdad sobre la muerte de su padre, Lara Croft llega dispuesta a todo. Hasta a impedir el fin del mundo.

El día de los muertos en México es una colorida fiesta popular. Algo que solo se aprecia en todo su esplendor si se vive en primera persona. Como Lara Croft. Y es que justo en ese momento comenzó nuestra primera experiencia con el regreso de nuestra aventurera favorita en «Shadow of the Tomb Raider», aunque no estábamos allí para disfrutar del culto a los que se han ido, sino para investigar la razón que ha llevado a la Trinidad a explorar la región en busca de... ¿qué? Eso lo vamos a dejar para el próximo septiembre, cuando la última entrega de la trilogía de la saga renacida en 2013 llegue a su fin, tras desarrollar a aquella Lara que volvió como una muchacha ingenua y, que, como comprobaremos en su momento, ha crecido hasta convertirse en una máquina asesina que no parará ante nada para rescatar las reliquias que persigue la Trinidad,



¡El apocalipsis maya está a punto de desatarse! Solo ella podrá evitar el fin del mundo gracias a su conocimiento... ¿O es ella misma parte de un plan, sin ser consciente de ello? ¡Lara vuelve!

resolver el misterio que rodea a la muerte de su padre y, de paso, como nos contará «Shadow of the Tomb Raider», salvar el mundo del apocalipsis maya que está a punto de desatarse.

> "Una profecía maya puede desatar el fin del mundo y solo Lara Croft podrá evitarlo"

El regreso de Lara

Nuestra primera experiencia con el nuevo juego de Lara se produjo a finales de abril, durante la presentación oficial en Londres. Allí, pudimos comprobar cómo la jugabilidad y mecánicas que han venido identificando a la reinvención de saga y personaje siguen marcando las líneas maestras del diseño: uso del sigilo, un entorno táctico en el combate –uso de coberturas, explosiones–, relevancia de QTE en momentos específicos, puzles en los que el escenario forma parte del desafío y de la solución, uso de cuerdas y arco y flechas para usarlas como puentes, tirolinas, etc... Quizá la ausencia de grandes sorpresas marcó este primer contacto, pero también es

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio:** Eidos Montreal/ Square Enix
- **Fecha prevista:** 14 de septiembre de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y aventura, cierre de la trilogía** de la nueva «Tomb Raider».
- Lucharemos de nuevo con **la Trinidad, que pretende desatar el apocalipsis maya** y el fin del mundo.
- La acción **se ambientará en Mesoamérica**, desde México hasta la selva del Amazonas.
- Podremos **explorar y combatir bajo el agua**, en cuevas subterránas.
- El entorno será un elemento táctico, **usando la maleza para ocultarnos** en sigilo.

LAS TUMBAS DEVUELVEN A LARA A SU SITIO



El nuevo desafío de las tumbas más descomunales, peligrosas y repletas de puzles y enemigos, definirá gran parte de la jugabilidad y diseño del nuevo juego, así como las nuevas habilidades de Lara.



Lara Croft cierra esta trilogía convertida, ya, en una arqueóloga madura y una aventurera capaz de todo, hasta de ser una máquina asesina, lejos ya de aquella ingenua muchacha que protagonizó «Tomb Raider», en 2013.

cierto que unas cuantas novedades empezaban a asomar la patita para aportar su granito de arena a este cierre de la trilogía. Por ejemplo, el rápel en momentos en que el camino parece acabarse, pudiendo deslizarnos con suavidad hacia la seguridad del suelo mientras escalamos o saltamos por asideros en precipicios, pozos, etc.

Otro aspecto destacado por los responsables del juego es la exploración y el combate bajo el agua, que en «Shadow of the Tomb Raider» tendrá más relevancia, si bien no es un elemento inédito en la saga. Pero quizá el sigilo sea donde más reforzada se va le jugabilidad.

Aunque la libertad de acción será siempre total y la aproximación al encuentro con enemigos podrá hacerse como queramos, se han potenciado mecánicas como las coberturas, el uso de la maleza, apoyarse contra muros para ocultarse entre enredaderas y no ser localizado y atacar en silencio por la espalda para superar escenarios y enemigos sin ser detectados. En todo caso, todo apunta a que Lara, finalmente, ya madura y lejos de aquella ingenua muchacha del «Tomb Raider» de 2013 se ve convertida en una especia de "terminator" con coleta, que no tiene reparos en llevarse por delante a sus enemigos, como sea.

Súmale que las nuevas tumbas de «Shadow of the Tomb Raider» serán escenarios descomunales, llenos de trampas, posibilidades de interacción y desafíos donde todas las habilidades de esta nueva Lara se verán puestas a prueba, de forma brutal, y tendremos ese perfecto cierre de trilogía que acaba sumando todo lo visto en los dos títulos anteriores y potenciándolo para hacer del personaje, de nuevo, un icono total. «Shadow of the Tomb Raider» está cada vez más cerca y su pinta es espectacular. Si quieres ayudar a Lara a salvar el mundo, ya queda menos... **A.P.R.**

"Las nuevas habilidades de Lara nos darán una aventura más intensa y espectacular"

Si no hay camino por delante... ¡déjate caer! Pero con seguridad, eso sí. El rápel es una de las novedades en cuanto a acciones que Lara podrá desarrollar para avanzar en escenarios repletos de acantilados, riscos, precipios, simas, pozos y mucho más. ¡Menos mal que nuestra Lara está en una perfecta forma física!

Indetectable, invisible, inaudible... ¡letal! El sigilo será un apartado realmente importante durante la exploración. La Trinidad tiene auténticos ejércitos de sicarios que pueden pedir refuerzos. Si pasamos al ataque, lo haremos con armas blancas y usando el entorno tácticamente, escondiéndonos entre la maleza, por ejemplo.





¿HAS ELEGIDO YA TU EDICIÓN? ¡ESTO ES LO QUE INCLUIRÁ CADA UNA!

Apenas han trascendido detalles de toda la historia y de los enemigos con que nos encontraremos en «Shadow of the Tomb Raider», pero todo lo que hay que saber sobre las distintas ediciones del juego ya ha sido desvelado -al menos, en las versiones digitales-. Este es uno de los casos en los que, si eres amante de los extras, es mejor apostar por la edición top -la Croft Edition-, o quedarte en la básica. La Digital Deluxe quizá necesite algo más... ¿verdad?



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

CHOOSE YOUR EDITION ON STEAM

LIMITED TIME OFFERS	STANDARD	DIGITAL DELUXE	CROFT EDITION
48 HOUR EARLY ACCESS TO THE FULL GAME		•	•
ADDITIONAL SKILLS BOOSTER PACK	•	•	•
EXCLUSIVE STEAM WALLPAPER	•	•	•
LAUNCH DAY RELEASES			
SHADOW OF THE TOMB RAIDER BASE GAME	•	•	•
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK		•	•
ADDITIONAL WEAPON / OUTFIT #1		•	•
ADDITIONAL WEAPON / OUTFIT #2			•
ADDITIONAL WEAPON / OUTFIT #3			•
SEASON PASS			
7 CHALLENGE TOMBS			•
7 WEAPONS, OUTFITS, AND SKILLS			•
MULTIPLE NARRATIVE SIDE MISSIONS			•

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

PC NATIVO

Tengo una consola PS4 y una Switch así que cuando quiero jugar en PC me cuesta encontrar juegos que no existan en consola. Ya sabéis, de los de usar ratón y teclado. ¿Me recomendáis algún bien juego exclusivo de PC para jugar con ratón? **Anónimo**





Si te va la estrategia, merece mucho la pena «Frostpunk». Te espera un mundo apocalíptico y congelado es donde lo único que importa es mantener en marcha las calderas de la ciudad, porque el frío significa la muerte. Es un juego de estrategia en tiempo real con toques de supervivencia en donde tendrás que tomar decisiones muy duras.

PIRATAS SIN HISTORIA

Me atrae mucho la idea de «Sea of Thieves», pero no me apetece jugarlo en multijugador. ¿Por qué una compañía con el historial de Rare no se ha dignado a incluir una campaña para un jugador? Yo creo que venderían mucho más. **Carma O.**

La verdad es que hay que reconocer que la idea de «Sea of Thieves» se ajusta muy bien al multijugador. ¿Y qué puede ser más divertido que formar una banda de piratas con tus amigos y saquear los mares? Pero es cierto que este juego también podría haber dado mucho de sí como campaña en solitario. Dependiendo de su éxito, es posible que Microsoft se plantee sacarla como un DLC o expansión. ¡Paciencia!

MONITOR BARATO

¿Podéis recomendarme un monitor 2K que se vea bien, tenga al menos 27 pulgadas, y cueste menos de 200€? ¿O es una misión imposible? ¡Gracias! **Arturo S.**



Pues no es una misión imposible, Arturo. Los monitores han bajado mucho de precio y es posible encontrar buenos modelos por poco más de 100€.

Con las características que indicas podemos recomendarte el AOC Q3279VWF. Tiene un panel MVA de 31.5 pulgadas, resolución 2K o QHD (1440p), buen brillo y contraste, y conexiones HDMI y DisplayPort. El tiempo de respuesta de 5 ms es un poco alto para jugar, pero es un buen monitor y solo cuesta 199€.

¿EN ESPAÑOL?

Me llama mucho la atención el juego «Battletech» porque me atrae la estrategia con mechas. Pero he visto que tiene mucho texto, y yo no pillo mucho el inglés. ¿Sabéis si va a salir traducido al español? **Ramiro D.**

Pues por ahora parece que no, Ramiro. Los creadores de «Battletech» han anunciado que su objetivo es traducir «Battletech» al francés, alemán y ruso. De momento no hay planes para el español, algo que ocurriría si es un éxito, o alguna distribuidora se anima para venderlo en físico.



LA CARTA DEL MES

PASIÓN POR LAS MINI

De pequeño me crié jugando a las recreativas, y a ordenadores como el ZX Spectrum o el Commodore 64. Así que estoy gozando con la moda esta de sacar versiones mini de las recreativas de Neo Geo, o del Commodore 64. Lo único que nos falta es un ZX Spectrum Mini, y algo como lo de Neo Geo pero con compañías míticas de los arcades como Capcom, Irem, Data East, Konami, etc. ¿A que estaría genial? **Germán**

A nosotros también nos parece una gran idea, Germán. Aunque hoy en día muchos de los clásicos de las recreativas se pueden conseguir en Steam, tener una miniatura de aquellas queridas máquinas, que además se puede conectar a una tele y jugar a sus mejores clásicos, es una gozada. Te aseguramos que también estamos deseando probar la Neo Geo Mini... ¡Y ojalá haya un ZX Spectrum Mini pronto!

LA POLÉMICA DEL MES

MALDITAS CRIPTOMONEDAS

¿Se acabará algún día la fiebre ésta de las criptomonedas, o al menos dejarán en paz a los gamers? Por su culpa las tarjetas gráficas están por las nubes, y encima sin stock. Así es imposible renovar el PC. **Ander S.**

Es cierto que durante el último año el minado de criptomonedas (junto con otros factores, como la escasez de memoria) ha hecho casi imposible comprar una tarjeta gráfica de gama media o alta a un precio razonable. Pero tenemos buenas noticias: la propia NVIDIA ha comunicado que ya puede garantizar el stock de sus principales chips, y que espera que en el primer trimestre de 2018 las venta de tarjetas gráficas para minar criptomonedas caiga un 65%. Parece que las cosas vuelven a la normalidad.



STEAM EN EL MÓVIL

Iba a comprarme un Steam Link ahora que están baratos para jugar a juegos de Steam en la tele del salón sin cables, y ahora Valve anuncia una app para hacer streaming al móvil. ¿Merece la pena comprarse ahora el Steam Link? ■ I.L.



Son dos cosas distintas. Con Steam Link envías los juegos del PC a la tele pero también sirve para conectar un gamepad o un ratón y jugar en el salón. La app que han anunciado es para jugar en el móvil o la tablet, y aunque podrás sincronizar gamepads a través de Bluetooth, todo es a través de software, así que el rendimiento no será el mismo que con un hardware como Steam Link.

Si tu idea es jugar en la tele la mejor solución es Steam Link, aunque es un producto que Valve no va a seguir apoyando. Si te vale con jugar en el móvil o la tablet, espera a probar la app a ver qué tal va.



CREANDO AVATARES

Soy fans del rol, he comprado «Pillars of Eternity II» y me he tirado 10 horas creando personajes y probándolos, y aún no he decidido cual voy a usar para el juego. Para mi esto es una prueba de que será uno de los mejores JDRs isométricos que haya jugado en años. ¡No os lo perdáis! ■ Mage Homer

No podemos "comprarte" la idea de valorar un juego por su sistema de creación de personajes. ¡Si aún no has empezado a jugarlo! Pero entendemos lo que quieres decir. Un sistema de creación de avatares profundo y complejo es señal de que estamos ante un JDR bien trabajado. Y con «Pillars of Eternity II» no te equivocas. ¡Es un juegazo!

NI FU NI FA

Después de ver el trailer de «Shadow of the Tomb Raider» me he quedado un poco frio. Tiene buena pinta, pero es más de lo mismo: selva amazónica, sigilo, asesinatos. ¡Qué poco se parece a mi querida Lara Croft de los primeros juegos! ■ Keilan

Eidos quiere darle una continuidad a la nueva trilogía, y para eso es necesario que se parezca un poco a los dos anteriores. Esta Lara es otra Lara, menos inocente y más visceral y oscura, y eso provoca división de opiniones. Hay que esperar a que nos muestren gameplay y más datos en el E3. Como «Tomb Raider», no sabemos, pero seguro que como juego no defrauda.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Undead Labs/Microsoft
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 22 de mayo de 2018

www.stateofdecay.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y supervivencia**, ambientado en un mundo arrasado por un apocalipsis zombi.
- **Dispondremos de cinco recursos básicos** que usaremos para levantar una base y reunir supervivientes.
- Incluirá un modo de **juego cooperativo para cuatro jugadores**, con conexiones en caliente.
- Iniciaremos la aventura eligiendo una de **cuatro parejas diferentes de personajes.**
- La aventura se desarrolla **en un mundo abierto.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Un juego de acción y supervivencia en un apocalipsis zombi, que apuesta por el realismo al exigir la coordinación de esfuerzos y la gestión de recursos para triunfar.

STATE OF DECAY 2

El nuevo mundo tras los zombis

Sí, las armas son importantes. Cuchillos, barras de metal, un buen bate de béisbol, una pistola. Y la munición, claro. Balas, cartuchos, postas. El arsenal es clave. Pero cuando llega el fin del mundo una bala solo te consigue algo de tiempo. La supervivencia es, en realidad, otra cosa, como descubrirás en cuanto entres en el mundo zombi de «State of Decay 2».

Cuando leas esto el nuevo juego de Undead Labs ya estará listo, pero a la hora de terminar este número de Micromanía aún no habíamos podido echarle mano a la versión definitiva para hacer un análisis en condiciones, así que hagamos un repaso rápido por todo lo que encontrarás en la misma, antes de valorarlo en su justa medida. Porque «State of Decay 2» promete ir mucho más allá de su predecesor al tiempo que asegura unas posibilidades de rejugabilidad mucho mayores, con una influencia directa de nuestras acciones en el mundo y la trama. ¿Listo para descubrir el mundo tras el apocalipsis?

Parejas rotas

El arranque de «State of Decay 2» nos meterá de lleno en un mundo arrasado. Un grupo de zombis persigue a una pareja que, por los pelos, logra oponerse a salvo tras las vallas de protección de un antiguo campamento que parece haber caído bajo la ferocidad de los no muertos. ¿Quiénes forman esta pareja? En realidad, es algo que elegiremos como jugadores. Undead Labs ha planteado para el inicio de «State of Decay 2» la posibilidad de elegir una de entre cuatro parejas de protagonistas, formadas por personajes de lo más diverso: unos hermanos que no se hablaban hace tiempo, una pareja de novias que no parabn de romper y reunirse, unos viejos amigos en disputa, una pareja que encontró el amor tras el fin del mundo... En definitiva, personajes muy humanos llenos de contradicciones, traumas y problemas. Como cualquiera de nosotros. Será algo que nos ayude a empatizar con los protagonistas y a potenciar el realismo de la trama. Una búsqueda del realismo que –dentro de lo que es un juego de zombis– es uno de los principa-

> “El mundo ha sido arrasado por los zombis y sobrevivir se ha convertido en el único objetivo”



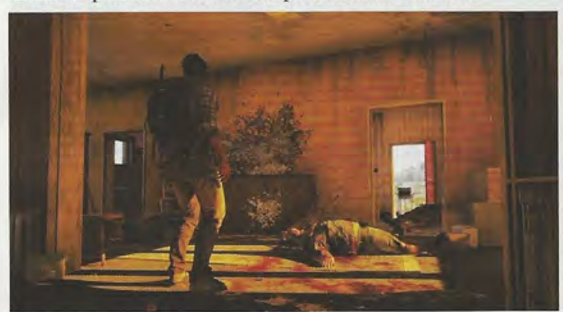
¡Sobrevive al apocalipsis y acaba con los muertos vivientes! El mundo ha sido arrasado y un puñado de supervivientes tienen que apoyarse para seguir adelante.



SABÍAS QUE...

...días antes de que el juego definitivo se pusiera a la venta saltó una enorme polémica debido a la ausencia de doblaje, que en la versión de Xbox One incluso afectaba a la traducción de los textos al español, algo que sí está garantizado en la versión para PC.


Todo está en ruinas, pero es un mundo de oportunidades. Al menos para localizar recursos para levantar una base.



No son muy rápidos... ¡pero son temibles! El mundo de «State of Decay 2» apuesta por el realismo en cuanto a exploración, recolección de recursos y coordinación con PNJs para vencer.

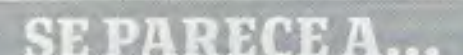
les objetivos de Undead Labs, que se trasladará al diseño de acción y jugabilidad de «State of Decay 2».

Es algo que también veremos en las características de cada personaje. Cada uno –tanto uno de los protagonistas como los PNJ– tendrá cuatro parámetros básicos que definan su capacidad: cardio, sentido común, lucha y tiro, junto a un quinto que lo especializa en ciertas tareas: jardinería, mecánica, química, etc. Así, cada uno de ellos será mejor en la lucha, corriendo –para huir de los zombis, por ejemplo–, en el uso de ciertas armas y, finalmente, como especialista en tareas que harán que la comunidad de supervivientes pueda prosperar en este mundo tan hostil poblado de muertos vivientes. Y es que, tras el apocalipsis, sobrevivir solos será una tarea casi imposible.

La unión hace la fuerza

«State of Decay 2» bebe de fuentes como "The Walking Dead" a la hora de plantear un mundo plausible en un apocalipsis zombi. No bastará con ser fuerte, ser rápido, tener buena puntería o cargarte a todo lo que se cruce en tu camino. La supervivencia para Undead Labs pasará por tareas mundanas como conseguir comida, medicinas, gasolina, agua, etc. Sí, habrá que comer, que beber, que dormir, que curar heridas y, en definitiva, no seremos superhéroes, sino seres humanos normales sometidos a situaciones extremas. Pero, claro, a veces las situaciones serán muy extremas, lo que nos hará buscar el apoyo y ayuda de otros supervivientes para seguir adelante. Y aquí entrará en escena la construcción de una base.

Aunque «State of Decay 2» será, en esencia, una experiencia de juego individual –aunque se podrá disfrutar también en modo cooperativo–, el diseño de la jugabilidad nos llevará a precisar la ayuda de PNJ con los que construir una comunidad de supervivientes. Esta comunidad tendrá sus necesidades, como cualquier sociedad, en la que cada uno ten-



SE PARECE A...



7 DAYS TO DIE

Otro apocalipsis zombi en el que las ruinas de la civilización son vitales para la supervivencia.



DEAD ISLAND RIPTIDE

Una historia que narra cómo un paraíso de vacaciones se puede convertir en una pesadilla.



Elige bien tus armas antes de lanzarte al combate. Palancas, cuchillos, pistolas, escopetas... La variedad será amplia a la hora de cargarte zombis, pero según la ocasión una u otra será mejor.



¡Ojo al salir de noche! La oscuridad puede ser un buen aliado para pasar desapercibido, pero te puedes llevar más de un susto.



VIVIR Y MORIR

El máximo desafío a la supervivencia en PC no será solo luchar contra los muertos vivientes.



Evitar a los zombis puede ser una buena táctica. Ten en cuenta que en cuanto seas detectado los zombis irán a por ti, así que según en qué momentos, no será tan buena idea usar tus armas para no hacer más ruido.



Ataca a tus enemigos y arrasa sus fortalezas. Explorar y levantar la base serán actividades prioritarias para la supervivencia. La recolección de recursos, su gestión y asegurar ciertas áreas serán aspectos clave.



Agarra el volante y pisa a fondo. Explorar el mundo sobre cuatro ruedas no servirá solo para llegar a puntos de destino más rápidamente, sino que podrás usar el coche como arma contra los zombis.



¡No hay zombi demasiado grande si sabes dónde atacar! Algunos de los zombis son auténticos monstruos de tamaño descomunal, pero solo tendrás que adivinar su punto débil para saber dónde será más eficaz un disparo o una buena puñalada.

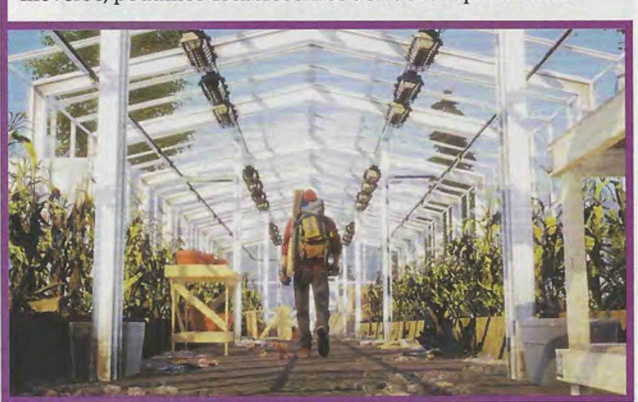
> “Explora, crea tu base y gestiona los recursos para crear una comunidad de supervivientes”

drá que aportar su granito de arena para que la convivencia sea posible. Algunos se dedicarán a explorar en busca de recursos, otros sembrarán, otros defenderán la base, algunos se dedicarán a reparar vehículos, armas, equipo, etc. Y nosotros, poco a poco, tendremos el objetivo de liderar a esta comunidad. Pero, como todo líder sabe, las decisiones serán inevitables y siempre tendrán consecuencias, para bien o para mal. A veces, tendremos que mandar a alguien a la muerte, si es infectado y no podemos sanarlo, por no disponer de recursos. O arriesgarse a ver si aguanta hasta que encontremos una solución... quizá poniendo en peligro a todos los demás. ¿Qué harás, en ese caso?

«State of Decay 2» quiere enfrentar al jugador a la toma de decisiones nunca fáciles. Y según el tipo de personaje que elijamos al comienzo, las cosas podrán ser muy diferentes. Súmale la evolución que podrás dar a tu personaje según desarrolles ciertas habilidades o tomes ciertas decisiones, y verás que el desafío que se plantea no es nada sencillo. Y luego, claro, estará la lucha contra los zombis que siempre estarán ahí, como

No todo será combatir zombis. También habrá que comer...

Uno de los aspectos más relevantes en «State of Decay 2» será establecer una base para que los supervivientes puedan tener un refugio seguro, además de organizar los recursos disponibles. Gestionar cultivos, defensas, almacenes... Cada PNJ tendrá unas habilidades que podremos potenciar para que la gestión de nuestra base sea óptima y si, llegado el caso, hay que moverse, podamos establecernos de nuevo rápidamente.



¡Ojo con los ruidos, que atraen a los zombis! Una acción tan sencilla como buscar objetos en cajas puede bastar para atraer la atención de los enemigos. ¡Ve con cuidado!



¡Ponte al volante y llévatelos por delante! Un buen coche nos ayudará a explorar, a huir de los zombis... ¡o a cargárnoslos!



El entorno puede ser un aliado para acabar con los zombis. Considera todo el escenario en sus posibilidades tácticas a la hora de usar tus armas. Un pequeño incendio puede ser un gran aliado.

una amenaza perpetua y que puede acentuarse en cualquier momento de la aventura.

Explorando el mundo

«State of Decay 2» planteará tres regiones iniciales en el juego, en un mundo abierto. Según nuestras elecciones iniciales iremos a una u otra, pero también será posible que, según cómo se desarrolle todo, tengamos que levantar la base y mudarnos con la comunidad de supervivientes a otra región. A veces por agotamiento de recursos, malas decisiones, por dejar que los zombis dominen el área... las razones serán variadas, pero en todo caso habrá que salir al mundo, explorar, encontrar recursos y refugio y, sí, matar zombis.

La creación de armas, equipo y enfrentarnos en solitario o con amigos –si jugamos en modo cooperativo– a los zombis nos descubriá también que los muertos vivientes no serán todos iguales. A veces nos tendremos que enfrentar a algunos con habilidades únicas –como escupir una especie de baba– o de enorme tamaño y fuerza, a los que en un momento dado quizá sea más útil evitar que enfrentarnos directamente. En todo caso, todoos tendrán sus puntos débiles, podrán ser eliminados en sigilo o aprovechando el componente táctico del entorno, aprovechado en nuestro favor.

«State of Decay 2» quiere profundizar en la experiencia de supervivencia hasta un nivel notable. Si estás dispuesto a aceptar el desafío, los zombis te esperan. **A.P.R.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** DontNod/Focus Home
- **Distribuidor:** Badland
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 5 de junio de 2018

www.vampyr-game.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y acción**, cuyo protagonista se debate entre su doble naturaleza humana y vampírica.
- **Se ambientará en el Londres de 1918**, infestado por la gripe española.
- **Deberemos descubrir quién nos transformó** mientras intentamos buscar una cura.
- Podremos **combinar armas y poderes vampíricos** contra nuestros enemigos.
- Las **elecciones morales** definirán el desarrollo del protagonista y la trama.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un juego de acción y rol con una trama de lo más original, donde el horror y la fantasía se mezclan con lo racional, en un mundo de vampiros y crímenes brutales.

VAMPYR

¡Saborea un nuevo estilo de rol!

El monstruo, ¿nace o se hace? ¿Llevamos todos dentro una esencia animal o nuestra educación racional y nuestra moral son capaces de compensar nuestros instintos más básicos? Las historias de horror, como las de vampiros, han jugado con estos conceptos durante siglos. Y es algo que también ha servido a DontNod para afrontar el desarrollo de «Vampyr», un juego al que le tenemos ganas desde hace mucho por su atractiva y sugerente propuesta, combinando muchos de los tópicos de las historias de vampiros con unos innegables toques de originalidad en su trama y personajes. Un difícil equilibrio, casi tan complejo como el que el protagonista del juego, Jonathan Reid, afronta durante la aventura. Y es que no sabemos aún qué nos resulta más interesante, si el mismo personaje, la ambientación de «Vampyr», o lo que DontNod aún no nos ha contado y que hasta que no le echemos mano a la versión definitiva del juego y descubramos todos los secretos de la historia, no tendremos claro. Porque también, a veces, lo que no se cuenta es lo más sugerente.

Tras la guerra, sigue el horror

«Vampyr» se ambientará en el Londres de 1918, una ciudad que sufre aún las secuelas de la Gran Guerra, al tiempo que su población se ve afectada por la gripe española –la epidemia que azotó, en la vida real, a gran parte de la población mundial en la época–. Es justo ahí, en esa historia alternativa, combinando datos reales de la época con la ficción, donde «Vampyr» tiene uno de sus puntos fuertes. Ese "what if" que siempre resulta tan sugerente y atractivo y que hace a las historias tan interesantes.

Es a la vuelta de la guerra cuando el dr. Jonathan Reid es atacado en las calles de Londres por una extraña sombra que se abalanza sobre él y, antes de que pierda el conocimiento, oye un curioso poema. Al despertar es cuando empieza el horror para Reid, al descubrir que ha sido atacado por un vampiro y convertido en uno de ellos. Y es que en este Londres azotado por la enfermedad, una mucho peor se oculta en las calles: sociedades secretas de chupasangres que manejan los hilos de la sociedad, más allá de lo que nadie imagina.

“El dr. Reid lucha por mantener su humanidad asumiendo su nueva condición de vampiro”

¡Desata tu naturaleza vampírica en el Londres de 1918! Métete en la piel del doctor Jonathan Reid, que lucha entre mantener su humanidad y aceptar su nueva condición.

¡Una edición especial a la que le querrás hincar el diente!

Dentro del mundillo de las ediciones especiales lo habitual es encontrar contenidos digitales –como el DLC Reliquias de Cazadores, con dos armas y un traje exclusivo que trae esta de «Vampyr»– y algún extra físico, por lo general, alguna figura. Menos habitual es algo como un vinilo con la BSO, compuesta por Olivier Derivière, como en la edición que se puede encontrar en GAME con el disco en –claro– color rojo sangre.





¿Quién manda en la ciudad? La gripe española arrasa Londres, pero no es el único peligro. Una estirpe de vampiros la controla.





Armas, poderes vampíricos, sed de sangre... En «Vampyr» se combinará el rol y la acción de una forma original, convirtiéndonos en una máquina de matar que intenta mantenerse humano.

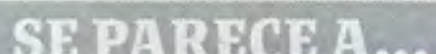
Esta combinación de horror, historia, ficción, ciencia y acción, promete funcionar de fábula en «Vampyr», cuyo desarrollo nos convierte en un personaje atormentado que se debatirá constantemente entre su faceta más racional y humana, buscando la cura a la infección, y la más animal y salvaje, siendo acosado por la sed de sangre. ¿Sucumbiremos a nuestra faceta más monstruosa? ¿Nos mantendremos firmes y racionales? El desafío no será fácil y la aventura promete resultar fascinante, enfrentándonos a mil y un peligros y enemigos.

DontNod, además, quiere impulsar el toque más rolero de «Vampyr» permitiéndonos afrontar con gran libertad cada decisión que tomemos. El componente moral tendrá gran peso, sin duda, pero siempre podremos actuar como queramos: usando nuestros poderes vampíricos en nuestro favor, o apostando por decisiones y acciones más complejas que nos permitirán mantener nuestro lado humano y racional como el de mayor peso en el desarrollo de Reid.

Contra todos

No perdamos de vista que «Vampyr» tendrá un apartado de acción muy importante, y los combates contra vampiros enemigos –y otros personajes– serán muy relevantes. Pero no solo contaremos con nuestros nuevos poderes para llevar a cabo estos combates, sino que podremos combinarlos con todo tipo de armas que podremos, además, crear por nuestra cuenta, para ser más poderosos.

Según el camino que escojamos y el desarrollo de habilidades por el que apostemos, nuestra naturaleza humana se impondrá a la de vampiro, o viceversa, lo que otorgará a «Vampyr» una enorme rejugabilidad, pues también la influencia sobre personajes secundarios y trama se verá afectada. La propuesta de DontNod resulta tan atractiva que no paramos de darle vueltas a la cabeza sobre lo que haremos una vez notemos el olor de la sangre. ¿A que apetece hincarle el diente? **A.C.G.**





CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
El juego de Mercury Steam renovó una saga clásica con una jugabilidad única.



THE EVIL WITHIN 2
Monstruos, zombis, mutantes... un universo, literalmente, de pesadilla para fans del género.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Madmind Studios
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 29 de mayo de 2018

agonygame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y survival horror**, con toques de rol, ambientado en un infierno abrasador.
- **Seremos un alma atormentada** arrojada al Infierno, sin recuerdos de nuestra existencia.
- Para escapar contaremos con habilidades como **la posesión de otras almas y demonios inferiores.**
- Además de la campaña, ofrecerá **un modo especial de desafío** en niveles generados aleatoriamente.
- El objetivo principal será **localizar a la Diosa Roja.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Desde su mismo anuncio, el entorno sobrenatural, gótico y gore de «Agony» se ha convertido en un sueño para los amantes del survival horror y los juegos de terror.

AGONY

¡El infierno está en tu PC!

Dicen que el camino del Infierno está pavimentado de buenas intenciones. Un modo –bastante estremecedor– de decir que lo único que en realidad importa son los hechos. Y hechos, y de los más terribles, es lo que vamos a ver, ejecutar y disfrutar –sobre todo los amantes del gore y el survival horror– cuando descendamos al Infierno de «Agony».

Cuando «Agony» se anunció hace un par de años, rápidamente se convirtió en uno de esos oscuros objetos de deseo de los fans del género. Sus primeras imágenes ofrecían un mundo tan fascinante como terrible, plagado de criaturas extrañas y escenas atroces. Pero eso es justo lo que los amantes del gore más explícito buscan. Añadamos un toque de mitología y cultura judeocristiana y tendremos el perfecto entorno para que las pesadillas más terroríficas cobren vida y den forma a un juego que con algo de acción, un poco de rol, exploración y hasta siniestros puzles, sea un sueño –bueno, una pesadilla, como decimos, pero ya nos entiendes– para el fan.

Víctimas y verdugos

Una de las características más llamativas de «Agony» es que, como en muchos otros juegos del género, más allá del terrorífico entorno nos mete en la piel de un personaje que si bien puede empezar su historia como víctima –un alma atormentada arrojada al abismo–, a medida que transcurra la trama se moverá por caminos oscuros con el único objetivo de sobrevivir al atroz tormento, convirtiéndose también en verdugo sin escrúpulos. Para ello, una de las herramientas principales que «Agony» pondrá en nuestras manos será la posesión de otras almas y demonios inferiores. Pero no será la única. En los laberínticos escenarios de «Agony», podremos usar otras tácticas como pasar desapercibidos ante enemigos de más poder. Y aunque suene algo simple, un método tan básico como el sigilo –agacharse, esconder y aguantar la respiración– nos servirá para no ser detectados en multitud de ocasiones.

Pero todo esto solo nos servirá para sobrevivir de forma temporal, mientras nuestro objetivo final será escapar del mismísimo Infierno. ¿Es esto posible? Parece que existe una opción, que pasa

> **“Escapar del Infierno es nuestro objetivo en «Agony», un juego para fans del horror extremo”**

La misteriosa y temible Diosa Roja es la clave para escapar

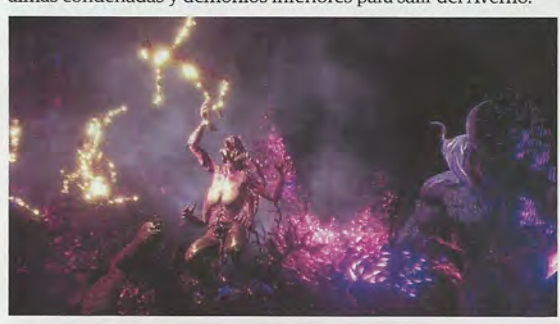
¿Quién es la Diosa Roja? El enigmático personaje que se convierte en nuestro objetivo principal en «Agony» es la creadora del Infierno al que hemos sido arrojados como alma condenada. Por tanto, esta terrible entidad es también la única que sabe cómo salir de tan horrible lugar, pero parece que la misma Diosa esconde más de un secreto que tiene que ver con el propio Infierno. ¿Qué se oculta detrás de este temible ser?



¿Es posible escapar del Infierno? En «Agony» nos vemos arrojados al más terrible de los lugares. Nuestra alma ha sido condenada, pero... quizá exista una salida en algún lugar.



Una de nuestras principales habilidades será poseer a otras almas condenadas y demonios inferiores para salir del Averno.





Horror, dolor, agonía... Las mentes de Madmind -el nombre les viene al pelo- se han esforzado al máximo para diseñar uno de los mundos de juego más terribles y terroríficos que puedas imaginar.

por encontrar a un misterioso y casi mitológico ser: la Diosa Roja.

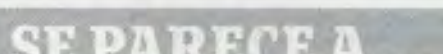
En busca de la diosa

Aunque la Diosa Roja es un personaje omnipresente en el Infierno, con multitud de representaciones suyas en forma de estatua y su influencia dejándose notar en cada rincón y en cada demonio, localizarla no será una tarea sencilla. Y será imprescindible, pues es la entidad que ha creado este lugar de tormento y dolor y, por tanto, el único ser que sabe cómo escapar.

Ese será nuestro principal objetivo durante la historia principal de «Agony», mientras poseemos almas, luchamos o escapamos del acecho de demonios, resolvemos puzles de dificultad infernal –sí, es un chiste fácil– o exploramos cada recoveco del Infierno. Pero no es lo único que los chicos de Madmind han preparado para los fans del género.

En «Agony», además de la aventura principal en busca de la Diosa Roja y la huída del Infierno, podremos jugar en un modo especial de Desafío, en niveles que se generarán de manera aleatoria en cada partida. En este modo, tendremos que sobrevivir a distintos niveles logrando las puntuaciones más altas que podamos, que inmediatamente se compartirán con la comunidad de fans, creando ránkings en los que podremos situarnos, si contamos con la habilidad suficiente, en lo más alto. No se trata solo de escapar del Infierno, sino de hacerlo con maestría demostrando nuestros poderes.

«Agony», en suma, se perfila como un desafío que puede hacer de cualquier otro del género un juego de niños. Su tremenda ambientación, diseño de escenarios y personajes, atroces escenas y una banda sonora que nos pondrá los pelos de punta, será un título apto solo para auténticos fans del Survival Horror que tengan nervios de acero y nada de miedo. Y, aun así, estamos seguros de que «Agony» –con el mal rollo que destilan sus escenas– pondrá a prueba nuestra afición por el horror. ¿Te atreves a entrar? **A.P.R.**



SE PARECE A...



AMNESIA: THE DARK DESCENT
Un entorno casi sobrenatural rodea al angustioso «The Dark Descent», un juego redondo.



OUTLAST II
La ausencia de armas y la constante persecución son las claves del horror de «Outlast II».



NEO CAB

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Chance Agency
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2019

neocabgame.com

Lina es la protagonista de «Neo Cab», una fantasía cyberpunk ambientada en la ciudad ficticia de Los Ojos. Lina es una de las últimas taxistas humanas en una urbe en la que la empresa para la que trabaja tiene una flota enorme de coches autónomos, y que Lina sospecha está detrás de la desaparición de una de sus mejores amigas. Los Ojos tiene una doble cara, una ciudad dominada por la tecnología y las corporaciones y una población invadida por un anarquimos punk callejero. En esta confrontación, ¿quién será el vencedor?

DEATHGARDEN

Género: Acción multijugador **Estudio/compañía:** Behaviour Interactive **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** 2018

www.deathgardengame.com

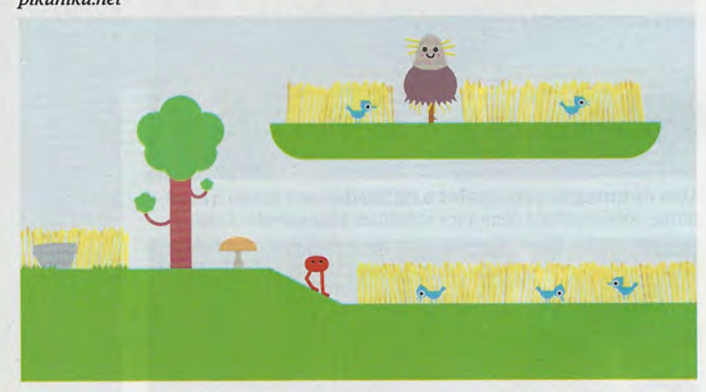


A medio camino entre «Destiny» y "Battle royale", el nuevo juego de los creadores de «Dead by Daylight» nos ofrece un desafío multijugador asimétrico cuya acción se divide en el combate entre cazadores y corredores, en el que los primeros, armados hasta los dientes, persiguen a los segundos, cuyo arsenal se basa en pequeños y futuristas arcos, que tienen más potencia de la que parece.

PIKUNIKU

Género: Puzle/Aventura **Estudio/compañía:** Sectordub/Devolver Digital **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** otoño 2018

pikuniku.net



Cuatro desarrolladores indie están detrás de «Pikuniku», un juego de puzles en el que la colaboración con otro jugador se vuelve imprescindible en algunos puntos. Con una estética que, según Arnaud de Bock, uno de sus responsables, está a medio camino de los juegos flash y Paul Klee, «Pikuniku» también ofrece cierto aroma a «LocoRoco», como los jugadores de PSP podrán apreciar.

AFTERPARTY

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Night School Studio
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019

nightschoolstudio.com/afterparty

En «Afterparty» la fiesta se vuelve un tanto siniestra, porque Milo y Lola, los protagonistas de esta aventura indie de Night School Studio, disfrutan de sus conversaciones y de la bebida ... ¡en el infierno! Enfrentados en juegos de beber nada menos que al mismísimo Satanás, tendrán que vencerlo en estos peculiares duelos -o en otros como el birra pong, bailes y más- mientras descubren la razón por la que han sido condenados por toda la eternidad, y sus personalidades y secretos. Quizá, si consiguen que la historia se desarrolle adecuadamente, puedan escapar.



DISCO ELYSIUM

■ **Género:** Aventura/Rol
■ **Estudio/compañía:** ZA/UM, Humble Bundle
■ **Idioma:** Inglés
■ **Fecha prevista:** 2018
zaumstudio.com

La ciudad de Revachol West podría ser una mezcla de urbes americanas y europeas en los años 70, pero al tiempo posee un toque de fantasía propia del rol clásico a lo Tolkien. No es algo casual, pues ZA/UM, el estudio detrás de «Disco Elysium» lo ha hecho intencionadamente, para ofrecernos un mundo de policías, corrupción, asesinatos y noir en el que los diálogos son la clave, con una inspiración clara en juegos como «Planescape: Torment», y donde el combate también hará su aparicion en momentos clave.



THE ENDLESS MISSION

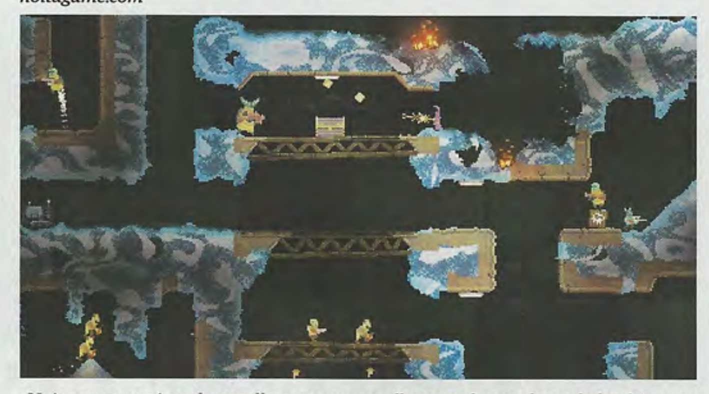
■ **Género:** Sandbox ■ **Estudio/compañía:** E-Line Media
■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Fecha prevista:** verano de 2018
theendlessmission.com



¿Has probado alguna vez un juego sandbox? Seguro que sí. O eso crees. En realidad, la pregunta debería ser si has probado un juego sandbox de verdad. «The Endless Mission» es un juego de juegos, un juego con historia, y en el que la participación del jugador se hace con herramientas reales de Unity, para crear y desloquear "cajas" que modifican el contenido: coches, puzles, acción...

NOITA

■ **Género:** Acción/Plataformas ■ **Estudio/compañía:** Nolla Games
■ **Idioma:** Inglés ■ **Fecha prevista:** Por confirmar
noitagame.com



«Noita» comenzó su desarrollo como un sandbox en el que a base de hechizos se podía modificar el entorno, a lo "god game", pero pronto cambió para convertirse en un "roguelike" aunque influido aún por parte del concepto inicial. Pero que no te engañe su aspecto retro. Técnicamente, Nolla Games habla de lo exigente que es, con cada píxel individual ofreciendo simulación física real.



SHENMUE I & II

■ **Género:** Aventura/Rol/Acción
■ **Estudio/compañía:** D3T/SEGA
■ **Idioma:** Inglés
■ **Fecha prevista:** 2018
occupation-game.com

Ha llovido mucho desde 2000, cuando «Shenmue» se convirtió en una de las referencias más notables de Dreamcast. Ahora, casi 20 años después, una de las producciones más significativas de la época vuelve con sus dos primeras entregas remasterizadas, pero manteniéndose fieles al original. El juego que acuñó el concepto QTE (Quick Time Event) regresa por partida doble en 2018, para volver a controlar a Ryo Hazuki en esta historia de venganza, acción y rol, en un mundo abierto plagado de personajes fascinantes.



LOS 30 JUEGOS MÁS ESPERADOS PARA EL E3 2018

¡Prepárate para lo mejor de la feria!

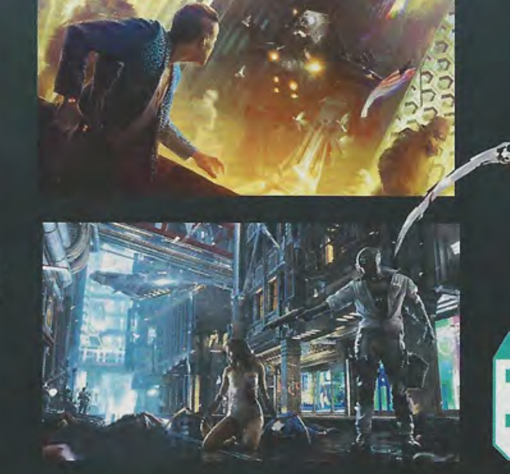
Faltan pocos días para que la industria desvele sus grandes proyectos. Los Ángeles volverá a ser el gran escaparate del videojuego y aquí te anticipamos las grandes estrellas de la feria.

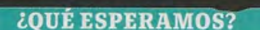
A partir del próximo 12 de junio arrancará la edición 2018 del E3. La feria más importante del videojuego volverá a reunir en Los Ángeles a los estudios y compañías más importantes del mundo. Volveremos a disfrutar de proyectos de vanguardia, presentaciones espectaculares, hardware de nueva generación... Y de los juegos más impresionantes, esperados y deseados para los próximos meses. En tan solo tres días –bueno, alguno más si contamos con las conferencias previas– seremos abrumados por una nueva avalancha de novedades y títulos, y siempre con algunas sorpresas que las compañías se guardan en la manga, que es lo que suele hacer tan grande al E3. Sin embargo, ya tenemos claros muchos de los nombres que podremos ver y disfrutar allí, así que hemos preparado una selección de los 30 más significativos, a los que no deberemos perder la pista, ni en la feria ni en el futuro más inmediato. Alguno, además, realmente esperado durante años. Sin más, pasa la página y disponte a descubrir los juegos que nos harán soñar durante lo que resta de 2018 y más allá. ¡Viva el E3!

1 ¡YA ESTÁ CERCA!
CYBERPUNK 2077

Estudio/compañía: CD Projekt RED
Distribuidor: Por confirmar **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Desde 2012, cuando el estudio confirmó que «Cyberpunk 2077» sería su siguiente proyecto tras «The Witcher 3», venimos especulando sobre el que es, sin duda, uno de los juegos más deseados de los últimos años. El secretismo es absoluto, más allá de saber que se basa en el JDR de Mike Pondsmith, pero la especulación no cesa. Sabemos del mimo con que CD Projekt crea sus juegos, y de la vanguardia técnica que los caracteriza. Pero incluso tras un robo de información, nada se sabe. En unos días, todo cambiará.



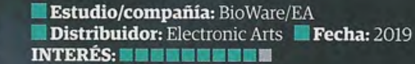


¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que se convierta en un nuevo referente del mundo del rol para PC, como ocurrió con «The Witcher».
- Que ofrezca un mundo futurista repleto de PNJ con carisma y un apartado técnico brillante.

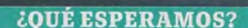
2 MÁS DEL NUEVO UNIVERSO BIOWARE
ANTHEM





Estudio/compañía: BioWare/EA
Distribuidor: Electronic Arts **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Su presentación en la pasada edición del E3 fue uno de los momentos más importantes de la conferencia de Microsoft, y los detalles desvelados por EA y BioWare de este nuevo universo futurista nos hacen albergar muchas esperanzas sobre el nuevo proyecto del estudio, enfocado al mundo del rol y la acción, con un componente multijugador cooperativo realmente atractivo. ¡Queremos probarlo ya!



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un mundo abierto repleto de posibilidades, capaz de dar el relevo a la mítica saga «Mass Effect».
- Posibilidades ilimitadas en el multijugador cooperativo, que no lastren la acción.

4 POR FIN SE HACE REALIDAD
BEYOND GOOD & EVIL 2

Estudio/compañía: Ubisoft Montpellier
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 2019
INTERÉS:

El largamente soñado proyecto de Michel Ancel se ha hecho de rogar. Ha pasado más de una década desde que en 2007 saltaran los primeros rumores sobre «beyond Good & Evil 2» –y alguna filtración de diseño de jugabilidad nunca confirmada del todo– para lo que ahora promete ser una ruptura total del original con un ambicioso y fascinante mundo futurista online, que nos descubrirá algo único.



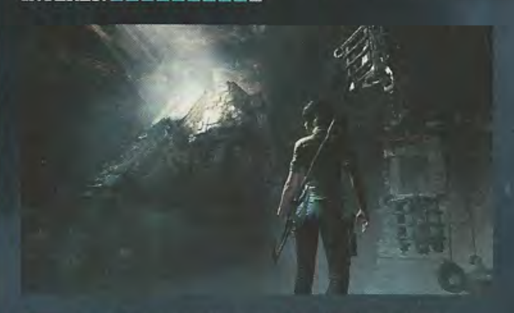


¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un concepto realmente rompedor en cuanto a diseño de personajes y mundos de juego.
- Un universo futurista capaz de sorprender y darle una vuelta a la ciencia ficción más tradicional.

3 ¡LARA VUELVE!
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Estudio/compañía: Eidos Montreal/Square Enix
Distrib.: Koch Media **Fecha:** 14 de septiembre 2018
INTERÉS:



Desde que a finales de abril –sí, hace solo un mes– pudiéramos ver y probar en persona la nueva aventura de Lara Croft, solo podemos decir que ardemos en deseos de que llegue ya septiembre y podamos entrar en las tumbas con nuestra aventurera favorita y salvar al mundo del apocalipsis maya. Un impresionante mundo de juego en lo visual, nuevas habilidades y una Lara que cada vez recuerda más a su versión clásica, nos esperan en un «Shadow of the Tomb Raider» que nos presenta a un personaje ya maduro.



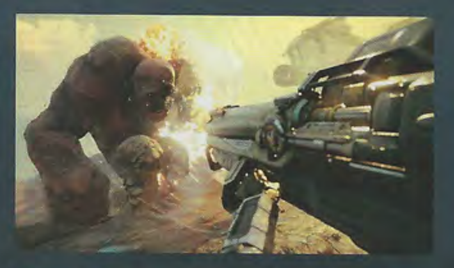
¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una aventura más larga, variada y realista de uno de nuestros personajes favoritos de siempre.
- Nuevos y espectaculares desafíos de supervivencia, tumbas que explorar y puzles que resolver.

5 FURIA SOBRE RUEDAS
RAGE 2

Estudio/compañía: Avalanche Studios/Bethesda
Distribuidor: Bethesda **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Desde siempre ha resultado inevitable que se den filtraciones antes de un evento como el E3, y una de las más sonadas este año ha sido la de «Rage 2». Aunque hubo algún rumor hace tiempo, pocos esperaban que Bethesda se fuera a descolgar con la continuación del último título en el que John Carmack intervino directamente antes de dejar id. Ahora, Avalanche toma el relevo y promete ofrecer una brutal acción sobre ruedas a lo "Mad Max", que nos devolverá al yermo para luchar contra todo y contra todos.







¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un mundo abierto aún más salvaje, brutal y divertido que el del «Rage» original.
- Opciones de personalización de armas, vehículos y un combate realmente bestial mientras pilotamos.

6 A TODA VELOCIDAD
THE CREW 2



Estudio/compañía: Ivory Tower/Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 29 de junio de 2018
INTERÉS:



Descubrir Motornation será toda una experiencia para el neófito. Descubrir el nuevo Motornation también lo será para el jugador veterano de «The Crew», porque Ivory Tower y Ubisoft han venido trabajando duro en ampliar y mejorar todas las posibilidades de la competición en este Estados Unidos virtual, donde el motor, la velocidad y las carreras y acrobacias de todo tipo nos esperan para vivir a tope la competición. «The Crew 2» llegará este verano para dar un impulso al género, y presentarse en el E3 rugiendo.



¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un enorme e increíble mundo abierto en el que la velocidad y la competición serán la clave.
- Poder pilotar cualquier tipo de vehículo por tierra, mar y aire, en competiciones de todo tipo.

7 EL NUEVO DESAFÍO A LA SUPERVIVENCIA
METRO EXODUS





Estudio/compañía: 4A Games/Deep Silver
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 2019
INTERÉS:

Más grande, más realista, más desafiante y con enemigos y mutantes más peligrosos. La aventura de Artyom continúa en una entrega de la saga «Metro» que promete dejar muy pequeño todo lo visto hasta la fecha. 4A Games promete que «Metro Exodus» combinará escenarios interiores y exteriores repletos de peligros y sorpresas, y que nos dejará totalmente pasmados.

¿QUÉ ESPERAMOS?
- El desafío más emocionante de toda la saga «Metro», con un mundo de juego más realista.
- Nuevos enemigos, escenarios y sorpresas que disfrutar en un mundo postapocalíptico.

8 TODO UN OCÉANO DE DIVERSIÓN
SKULL & BONES

Estudio/compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** otoño de 2018
INTERÉS:

La experiencia de Ubisoft con los combates navales no es poca gracias a los juegos de la saga «Assassin's Creed». Otra cosa, sin embargo, es crear un mundo online basado en la edad de oro de la piratería. Crear equipos de hasta cinco jugadores para enfrentarse entre sí en alta mar, afrontar desafíos en solitario o en compañía y hacer de la piratería algo divertido y emocionante es el desafío. ¿Te enrolas?





¿QUÉ ESPERAMOS?
- Disfrutar de un mundo online repleto de piratas, desafíos, aventura y acción cooperativa o versus.
- Batallas navales espectaculares y abordajes repletos de emoción. Acción con olor a mar.

9 TRAS LOS PASOS DEL INNOMBRABLE
CALL OF CTHULHU

Estudio/compañía: Cyanide/Focus
Distribuidor: Por confirmar **Fecha:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Decir que 2018 va a ser un año de lo más activo para Focus no es ninguna sorpresa, puesto que por fin veremos llegar dos de los juegos más esperados de su catálogo: «Vampyr» y este «Call of Cthulhu» que, tras numerosos retrasos, por fin nos descubrirá la recreación del universo de Lovecraft más realista y ambicioso visto hasta la fecha. ¿Soportaremos el horror o sucumbiremos a la locura?



¿QUÉ ESPERAMOS?

- La recreación más ambiciosa y realista de la obra de Lovecraft vista en un videojuego.
- Una aventura capaz de sorprendernos y en la que nuestra cordura será puesta a prueba.

10 FUTURO DE SANGRE
CODE VEIN

Estudio/compañía: Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco **Fecha:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



De las ruinas de la civilización surgirá en el futuro una nueva raza de humanos que necesitarán sobrevivir a base de sangre. Pero algunos de estos humanos del futuro se convertirán en monstruos mientras otros lucharán por mantener su humanidad. Nosotros estaremos entre los últimos y lucharemos contra los primeros, mientras descubrimos los secretos de este nuevo mundo y las posibilidades que nos ofrece. Supervivencia, acción, exploración, desafíos, combates, rol... «Code Vein» promete ser impresionante.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un mundo postapocalíptico radicalmente distinto de otros juegos, repleto de fantasía y acción.
- Un sistema de combate cooperativo con una gran IA y personajes dotados de posibilidades y gran carisma.



11 LA HISTORIA NOS ESPERA
MOUNT & BLADE 2 BANNERLORD





Estudio/compañía: TaleWorlds Entertainment
Distribuidor: TaleWorlds Ent. **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Los fans de la saga «Mount & Blade» saben bien que su juego favorito es algo único, pero hasta ellos pueden quedarse de piedra con lo que TaleWorlds promete para esta segunda entrega, «Bannerlord», en la que podremos disfrutar de una recreación de la época medieval tan apabiullante como realista en todos sus apartados, disfrutando de la acción y el rol como nunca en su mundo sandbox.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una de las mejores recreaciones del período medieval, con un realismo total en lo visual.
- Posibilidades ilimitadas en creación de objetos, modding, etc y un mundo sandbox increíble.

12 LA NOCHE TE LLAMA
BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

Estudio/compañía: ArtPlay/505 Games
Distribuidor: 505 Games **Fecha:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Dentro de los juegos de plataformas, los de estilo "metroidvania" conforman un género en sí mismo, y «Bloodstained Ritual of the Night» quiere ser uno de los más destacados en los próximos meses. El juego de ArtPlay ofrece en su aparente sencillez de diseño unas posibilidades increíbles de personalización en la jugabilidad, configurando el equipo, habilidades y el arsenal de la protagonista de formas casi infinitas para combatir monstruos, enemigos y criaturas de la noche sin límites. ¡Te encantará!







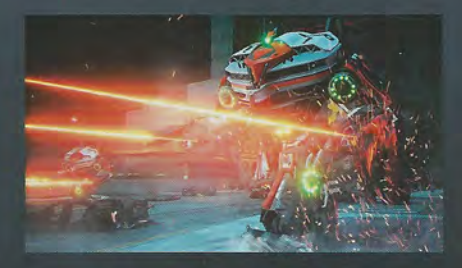
¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un vertiginoso juego de acción y plataformas repleto de posibilidades en la personalización.
- Fantasía, poderes vampíricos, armas y un diseño de personajes realmente increíble.

13 ACCIÓN BRUTAL
CRACKDOWN 3

Estudio/compañía: Reagent/Sumo Digital/Cloudgine
Distribuidor: Microsoft **Fecha:** 2018
INTERÉS:

El futuro tras el apagón ha dejado a las grandes urbes convertidas en escenarios de un caos total y arrasadas en su mayoría. Solo New Providence, cuartel general de la siniestra corporación TerraNova mantiene su actividad, al estar detrás del ataque. Se preparan para la inevitable confrontación contra la Agencia, en una acción que nos mostrará la destrucción más brutal de entornos que hayamos visto en un juego, gracias al uso de Microsoft Azure y la computación en la nube. Un espectáculo de destrucción, en suma.







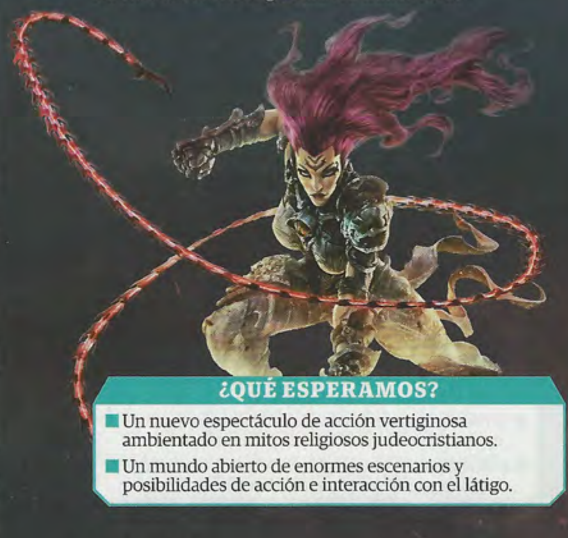
¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un nivel de destrucción de entornos jamás visto, gracias al potencial de Microsoft Azure en la nube.
- Acción en modos individual y online con un nivel de interacción realmente sorprendente.

14 ¡MÁS APOCALIPSIS!
DARKSIDERS 3

Estudio/compañía: GunFire Games/THQ Nordic
Distribuidor: Por confirmar **Fecha:** 2018
INTERÉS:



El regreso de los Jinetes del Apocalipsis en la nueva entrega de «Darksiders» será gracias a Furia, protagonista del nuevo juego de la saga que por fin verá la luz este año. La lucha contra los Siete Pecados Capitales centrará el combate en este nuevo mundo abierto repleto de mitos, enemigos y peligros, que afrontaremos manejando nuestro látigo y explorando sus enormes escenarios. Un juego que no nos dará un segundo de descanso.



¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un nuevo espectáculo de acción vertiginosa ambientado en mitos religiosos judeocristianos.
- Un mundo abierto de enormes escenarios y posibilidades de acción e interacción con el látigo.

15 UNIDOS CONTRA EL HORROR
GTFO





Estudio/compañía: 10 Chambers Collective
Distrib.: 10 Chambers Collective **Fecha:** 2018
INTERÉS:

El desafío de «GTFO» no es algo que se puede afrontar en solitario. El juego de 10 Chambers Collective nos invita a unirnos a un grupo de cuatro jugadores convertidos en recolectores de reliquias en las profundidades de la tierra, donde habitan terroríficos monstruos. Un espectáculo de acción y survival horror en el que estaremos controlados por el director de la expedición, en misiones siempre cambiantes.

¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un juego de acción cooperativa espectacular y con desafíos de enorme dificultad.
- Una combinación de combate en primera persona y survival horror que resulte sorprendente.

16 ¡A LA CAZA DEL MONSTRUO!
HUNT SHOWDOWN

Estudio/compañía: Crytek
Distribuidor: Crytek **Fecha:** 2018
INTERÉS:

Ya disponible como juego en acceso anticipado, «Hunt Showdown» tiene aún, sin embargo, un largo camino por delante para que sus modos de juego estén totalmente pulidos. En ellos se combinan acción cooperativa y versus mientras combatimos a monstruosas criaturas de la oscuridad, al tiempo que luchamos contra otros equipos de cazadores por triunfar en unos combates llenos de desafíos.





¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un desafío de acción que combina jugabilidad cooperativa y versus en un entorno sobrenatural.
- Nuevos y más variados modos de juego, más escenarios y enemigos en sus actualizaciones.



17 AVENTURAS VITALES
KNIGHTS & BIKES

Estudio/compañía: Foam Sword/Double Fine Presents
Distribuidor: Double Fine **Fecha:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Demelza y Nessa son dos amigas que viven en una isla británica ficticia. Son los años 80 y su preiplo en bici por tyoda la isla, les llevará a una aventura de exploración y descubrimiento que será, a la vez, una experiencia vital única. Inspirada por películas de la época como "Los Goonies" y juegos como «Secret of Mana», «Knights & Bikes» es una aventura indie llena de emotividad, fascinación por una época y una cierta deliciosa ingenuidad. Un juego con gráficos creados a mano y espectacular dirección artística.







¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una aventura indie de impresionante estética y dirección artística, con gráficos creados a mano.
- Una historia de amistad, emotiva y emocionante, indicada para los amantes de la nostalgia de los 80.



18 ¡CLASICAZO!
MEGA MAN 11

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** finales de 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Cuando se cumple el 30 aniversario de la saga, Capcom se prepara para echar el resto con el nuevo «Mega Man», que ofrecerá un diseño de acción 2.5 D, mientras nos enfrentamos a a las máquinas del dr Willy, vencemos a los jefes finales Robot Master mientras luchamos por la justicia. Como novedad, veremos entornos y personajes dibujados a mano, para hacer aún más impresionente este regreso.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- El regreso de uno de los personajes más icónicos de toda la historia del videojuego, a lo grande.
- Entretenimiento y jugabilidad en estado puro. Plataformas, acción,

19 ¡SOBREVIVE!
A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Estudio/compañía: Asobo Studio/Focus
Distribuidor: Focus **Fecha:** 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Es la guerra de los Cien Años, estamos en la Francia de 1349 y Amicia y su pequeño hermano Hugo han sido expulsados por la Inquisición del castillo en que vivían. La pareja de hermanos, de 14 y 5 años, respectivamente, se ven enfrentados a una aventura por sobrevivir en un mundo de enorme hostilidad, amenazados además por la plaga de la Peste que invade toda Europa. Puzles, sigilo y coordinación de ambos personajes –aunque solo controlamos directamente a Amicia– se unen en el juego de Asobo y Focus.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una aventura que combina Historia y ficción en un entorno realista y de enorme hostilidad.
- Una historia emocionante con unos personajes que han de enfrentarse al gran desafío de sus cortas vidas.

20 LA BELLEZA DEL BOSQUE ESTÁ DE VUELTA
ORI & THE WILL OF THE WISPS

Estudio/compañía: Moon Studios/Microsoft
Distribuidor: Microsoft **Fecha:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La continuación de «Ori and the Blin Forest» está cada vez más cerca, apostando de nuevo por una jugabilidad 2D en un mundo de fascinante belleza visual, una BSO espectacular y una nueva combinación de plataformas, acción, puzles y exploración. Descubrir la verdad de los desaparecidos más allá del bosque de Nibel y desvelar el verdadero destino de Ori serán las claves de la aventura.





¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una nueva combinación de puzles, plataformas y acción, de igual o superior jugabilidad al original.
- Nuevos entornos de enorme belleza que explorar y repletos de secretos y personajes fascinantes.

21 OTRO VIAJE ALUCINANTE
PSYCHONAUTS 2

Estudio/compañía: Double Fine/Starbreeze Sudios
Distribuidor: por confirmar **Fecha:** diciembre de 2018
INTERÉS:

De lo lindo se está haciendo rogar el regreso de Raz de la mano de Tim Schaffer y Double Fine. Han pasado más de diez años desde el estreno de «Psychonauts», y esta segunda parte retomará la historia desdesde el final de «Psychonauts in the Rhombus of Ruin», el recién aparecido juego de RV, con Raz ayudando a Sasha y Milla en el rescate de Truman Zanotto.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Nuevos y delirantes personajes y situaciones con los que Raz tendrá que poner a prueba, una vez más, sus habilidades psíquicas.
- Acción, plataformas, aventura y enemigos a los que combatir con la poderosa mente de Raz. Un desafío único e impresionante.

24 ESTRATEGIA A LO... INDIE
WARGROOVE

Estudio/compañía: Chucklefish
Distribuidor: Chucklefish **Fecha:** finales de 2018
INTERÉS:

Los juegos de estrategia por turnos nunca pasarán de moda, y menos si su estética es tan hipnótica como el estilo retro de «Wargroove». El juego de Chucklefish, además, quiere ofrecer desafíos individuales y multijugador, tanto cooperativos como versus, además de ofrecer editores de mapas, misiones y campañas. Un conjunto sensacional en un título a seguir muy de cerca.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego de estrategia y táctica de estética retro y gran jugabilidad, en el que podremos crear nuestros propios mapas y desafíos.
- Un apasionante desafío en el que participar en modo individual, o en modos multijugador tanto versus como cooperativos.

22 MÁS Y MEJORES COMBATES
SOUL CALIBUR VI

Estudio/compañía: Bandai Namco **Distribuidor:** Bandai Namco
Fecha: 2018 **INTERÉS:**

Uno de los juegos de lucha más reputados de las dos últimas décadas vuelve con una entrega en la que Bandai Namco quiere romper con todo. No solo la base técnica de Unreal Engine 4 asegura una calidad visual sobresaliente, sino que un plantel de personajes que no deja de crecer nos hará disfrutar de algunos tan únicos como Geralt de Rivia.



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Uno de los juegos de lucha con armas más espectaculares en PC.
- Un espectáculo visual tanto en la dirección artística como en las animaciones, basadas en captura de movimientos.
- El regreso de algunos personajes míticos en la saga y el estreno de algunos invitados nuevos.

23 LA EXPEDICIÓN MISTERIOSA
STRANGE BRIGADE

Estudio/compañía: Rebellion **Distribuidor:** Rebellion
Fecha: 28 de agosto de 2018 **INTERÉS:**

Una aventura a lo Indiana Jones, ambientada en Egipto en la década de los 30, donde se citan leyendas, misterios, magia y criaturas sobrenaturales. En «Strange Brigade» exploraremos solos o con un grupo de hata cuatro jugadores, misteriosos escenarios para encontrar y eliminar a Seteki, la reina bruja que ha vuelto a la vida después de 4000 años.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una aventura de acción y exploración, que podremos jugar solos o en modo cooperativo.
- Una historia a lo Indiana Jones, en exóticos escenarios del antiguo Egipto.
- Un desafío de acción donde la jugabilidad será la clave y la diversión el principal objetivo.



25 ¡DESCUBRE LOS SECRETOS DE EGIPTO!
IN THE VALLEY OF GODS

Estudio/compañía: Campo Santo **Distribuidor:** Campo Santo
Fecha: 2019 **INTERÉS:**

Los creadores de «Firewatch» volverán con otra aventura de narrativa apasionante, en la que con una cámara de 35 mm documentaremos una expedición arqueológica a Egipto, en los años 20, en la piel de Rashida, exploradora y cinematógrafa que debe investigar el exótico lugar mientras recompone su relación con su compañera, Zora. ¡Qué ganas le tenemos!



¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una nueva aventura de increíble narrativa, con el sello de Campo Santo, tras el genial «Firewatch».
- Un juego de estética y dirección artística sensacionales, con un estilo e iluminación hipnóticos.
- El descubrimiento de personajes dotados de un carisma y personalidad abrumadores.

26 MÚLTIPLES PERSONALIDADES
INDIVISIBLE

Estudio/compañía: Lab Zero Games/505 Games **Distribuidor:** 505 Games
Fecha: otoño de 2018 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Una combinación de acción y rol, de los creadores de «Skullgirls!», se convierte en uno de los títulos indie más atractivos de la segunda mitad del año. El mundo de fantasía en el que vive Ajna se ve amenazado y su propia casa es destruida, momento en el que despiertan en su interior poderes como el de "absorber" a otros personajes que lucharán por ella.



¿QUÉ ESPERAMOS?
- Acción y rol con un estilo único y un diseño de habilidades realmente original.
- Una jugabilidad profunda y versátil en una estética casi de dibujo animado.
- Una historia repleta de desafíos, combates y enemigos a los que enfrentamos con libertad táctica.

28 LA TRILOGÍA LEGENDARIA
SHENMUE 3

Estudio/compañía: YSNet/Deep Silver **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 2018 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Si el regreso este año de las dos entregas originales de «Shenmue», remasterizadas en PC, era ya una gran noticia, que el mismo 2018 vaya a ver la luz la tercera entrega de la saga es definitivamente motivo de regocijo y fiesta para los fans. Y la realidad es que Yu Suzuki y su estudio aseguran que por fin disfrutaremos del desenlace de la historia de Ryo Hazuki.

¿QUÉ ESPERAMOS?
- La conclusión de una historia que se inició en 1999 y se ha convertido en un referente en la industria, por varios motivos.
- Un juego que abunde en un estilo único, en narrativa y jugabilidad.
- El descubrimiento de nuevos personajes que den más sentido a algunas fases de la trama.



29 EXPLORA NUEVOS MUNDOS
PLANET ALPHA

Estudio/compañía: Planet Alpha ApS **Distribuidor:** Team 17 digital
Fecha: otoño de 2018 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Despertar en un planeta alienígena desconocido es una experiencia que nadie ha vivido. Hasta que llegas a Planet Alpha y descubres un mundo fascinante poblado de extrañas criaturas. Esta aventura de exploración, plataformas, puzles y sigilo, ofrece habilidades únicas al jugador como el control del día y la noche para avanzar en la trama.



¿QUÉ ESPERAMOS?
- Una aventura de acción ambientada en un exótico planeta alienígena.
- Un desafío de exploración y descubrimiento, en el que nos encontraremos con criaturas extrañas y misteriosas.
- Descubrir el sistema de control de habilidades y el ciclo diurno.

27 JUEGA A LA VIDA
OOBLETS

Estudio/compañía: Glumberland/Double Fine presents
Distribuidor: Double Fine **Fecha:** 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Sus creadores definen «Ooblets» como una combinación de «Pokèmon», «Harvest Moon» y «Animal Crossing». Y basta con echar un vistazo a las iágenes y vídeos de «Ooblets» para encontrar numerosas coincidencias con todos ellos –y algunos más–, en este juego en el que gestionamos una granja, entrenamos animales, exploramos, combatimos, bailamos y... ¡mucho más!



¿QUÉ ESPERAMOS?
- Un juego que combina múltiples influencias de juegos creando una personalidad única y rica en sus posibilidades de acción.
- Una fascinante estética que en su aparente estilo naif oculta una dirección atística realmente apabullante.

30 TÚ ERES EL ARMA
CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Estudio/compañía: Treyarch/Activision
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** 12 de octubre de 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Desde su mismo anuncio, «Black Ops 4» –o IIII, según– se ha convertido ya en uno de los grandes nombres a seguir este 2018. Cuando leas estas líneas, Activision y Treyarch habrán desvelado los primeros detalles de la trama, acción y jugabilidad, y en el próximo E3 será una de las estrellas de la feria. A la hora de cerrar esta edición de Micromanía, el secreto aún permanecía.



¿QUÉ ESPERAMOS?
- Uno de los juegos de acción más espectaculares de toda la saga, volviendo a escenarios actuales y conspiraciones globales.
- Que combine una campaña individual larga, variada e intensa, con modos multijugador innovadores y rompedores.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Hn pasado muchos años desde que las aventuras pixeladas conseguían que se nos fueran los ojos hacia historias aparentemente infantiles, pero con mecánicas que aún perduran. Esos tiempos pasaron, pero aquí están los indies para rememorarlos a lo grande.

KYNSEED

Un árbol anciano al que le queda mucho por ver

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** PixelCount Studios
■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Web:** *pixelcountstudios.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Sabemos que los creadores de «Fable» se reunían una vez al año para mostrar algo nuevo. Que el mismísimo Peter Molyneux animaba a sus empleados para que cambiaran de tercio. De ahí surgieron algunas ideas como «Fable Legends». Ahora, con muchos profesionales de Lionhead aún en activo, tampoco faltan proyectos que los tengan dentro.

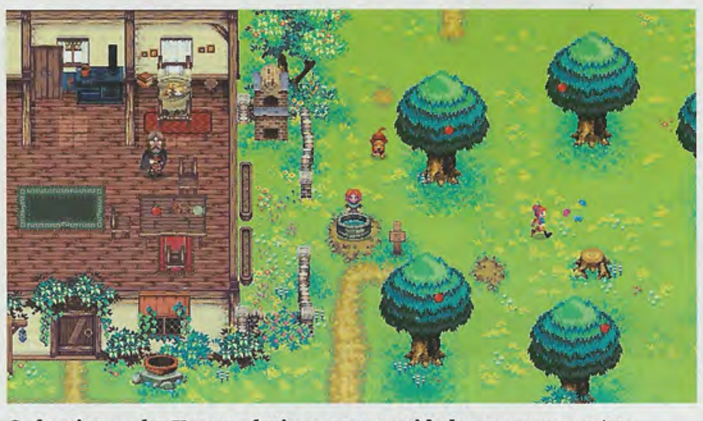
«Kynseed» parece ser una de esas ideas que podían haberse convertido en un producto de Lionhead. Tiene mucho de las aventuras, estilo visual y humor que caracterizaron a la saga «Fable» en sus inicios. Pero no es solo un homenaje pasado a dos dimensiones. Al menos, no nos lo



parece a simple vista, por mucho que su música nos suene a momentos mágicos. Russell Shaw es el culpable de que la banda sonora nos haya entrado desde una campaña en Kickstarter que se financió hace tiempo y que promete convertirse en un juego a lo largo de este año. Dentro, nos prometen un mundo que envejece, combates en tiempo real, relaciones avanzadas entre personajes o la posibilidad de montar nuestro propio negocio.



Este juego nos permite pensar en cómo cambiará el mundo con el paso de los días, mientras afecta a nuestra forma de jugarlo.



Cada criatura de «Kymseed» tiene sus necesidades, que nos permiten averiguar cómo acabar con ellos o aprovechar sus virtudes.

EN CAMPAÑA

ETHERBORN



Con una buena colección de premios, parece que no le hace falta una financiación pública con éxito. Pero estaría bien que se la llevara de calle, para ver de qué son capaces sus responsables. Lo mostrado hasta ahora da sensación de ser algo realmente grande. Hace tiempo que lo vimos por primera vez, con un uso de la gravedad que da pie a retos imposibles. Según la perspectiva que usemos, veremos la solución a la primera o nos parecerá imposible seguir adelante. Por eso queremos que «Etherborn» triunfe.

■ *alteredmatter.com*

WILD MAGE: PHANTOM TWILIGHT

Tampoco faltan islas flotantes y entornos imposibles en este juego. Aquí, además, tenemos enemigos que trocear a conciencia, así como escenarios que se moldean como queramos. Pero no solo nos desplazamos por tierra. También el aire es nuestro elemento en «Wild Mage: Phantom Twilight». Los desarrolladores hablan de naves futuristas, aunque por ahora vemos globos impulsados por lo que parece magia. También prometen algo original en hechizos o habilidades que podremos robar a los enemigos vencidos.

■ *kck.st/2jlPjYM*

En el mundo indie hay tanto influencias de clásicos como ideas rompedoras. A veces, incluso, la combinación de ambas puede dar lugar a auténticos bombazos capaces de convertirse en nuevos clásicos. No sabemos si entre los títulos que hemos reseñado este mes en la sección se encontrará alguno de esos futuros clásicos, pero desde luego apuntan maneras para que se pueda producir algo así. En todo caso, lo que importa no es tanto eso como lo prometedores que resultan. Pero, claro, no bnos detengamos solo en las primeras páginas ni títulos de la sección este mes, porque en cuanto pases la página verás como tus juegos favoritos siguen recibiendo contenidos, hay nuevas propuestas para jugar sin rascarte el bolsillo y objetos de deseo para los fans del coleccionismo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

DREAM ALONE

Un mundo lejano, tan oscuro, que se agradece verlo solo como juego

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Warsaw Games
■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Web:** *dreamalone.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Aunque parezca mentira, no nos hemos acostumbrado aún a ver mundos en 2D como el de «Dream Alone». Nos recuerda a otros títulos, sí, pero tiene suficiente carisma para que nos encaprichemos de él, por cómo nos promete una realidad alternativa en la que el tiempo lía las cosas. El diseño artístico, con grises y pasteles hace que no podamos apartar la vista. Su protagonista también tiene lo suyo, con lo que parecen ser cuentos que se convierten en nuestra aventura, con 21 niveles, hasta descubrir el desenlace de otra historia con la que pensar en juegos que han llegado antes.





KURSK

Noticias de desastres que se convierten en historias para jugar

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Jujubee
■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Web:** *kurskthegame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Las reglas sobre cuándo se puede hacer un libro o película sobre una catástrofe no parecen claras. Menos aún para lo que es un juego, donde familiares de las víctimas pueden tomárselo mal, con razón. De ahí que la tragedia del Kursk nos pille lejos y cerca al mismo tiempo. Con mucha literatura, fantasía e hipótesis sobre lo que sucedió con el submarino nuclear siniestrado. El juego, por su parte, nos invita a saber cómo transcurrieron los últimos momentos del navío y por qué parecieron ocultarse todos los detalles. Más allá de las implicaciones ecológicas o políticas.

PIXELMANÍA

VENTURE KID

Hay poco que contar de la serie de homenajes y, por qué no, copias que es este título tan pixelado. Todo un reto para machacar los controles.
■ *fdg-entertainment.com*

TRAP



Un mundo oscuro y la búsqueda de un hermano desaparecido nos meten en esta aventura que intenta despertar asco y miedo.
■ *store.steampowered.com/app/841270/Trap*

BATTLE FOR WESNOTH



Si quieres un mapa grande y lleno de zonas a las que viajar, pero sin necesidad de explorarlas de cerca, aquí tienes la oportunidad que esperabas.
■ *wesnoth.org*

RHYTHM DOCTOR



Con este juego se puede sentir el ritmo y que la vida dependa de ello. Es una experiencia única y desesperante, que a lo mejor oculta un mensaje importante.
■ *rhythmdr.com*

La religión se ha visto desde muchos puntos de vista, con ataques directos y como herramientas para la captación de cultos. «Gray Dawn» tiene un poco de ello. Para compensar, tenemos algo de gestión que no tiene por qué levantar opiniones acaloradas.

DEMOS

EXORDER



Con turnos para que nos pensemos la jugada, parece que «Exorder» se presenta más como una experiencia divertida antes que sesuda o complicada.
fatdoggames.com/blog/2018/03/07/exorder

PIXELJUNK MONSTERS 2



Por si echabas de menos el género, aunque no se haya marchado realmente, aquí hay otra apuesta por el "tower defence" que tanto engancha.
q-games.com

EARTHLOCK



Nos encanta ver estos juegos de rol tan clásicos, que parecen sacados de dos o tres décadas atrás. Pero, sobre todo, nos gusta jugarlos y probarlos antes de comprar.
earthlockgame.com

GRAY DAWN

El asesino en el altar

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** Interactive Stone **Disponible:** 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *gray-dawn.com*
INTERÉS:

Los juegos más oscuros se han hecho un hueco en el altar de muchos. El caso de la religión es uno de esos que los videojuegos tocan de formas variadas. Lo hacen con la sátira por bandera o con respeto. Entre medias de ambas visiones nos encontramos con verdaderas llamadas de atención. Esas que pondrían el grito en el cielo de los responsables de cada profesión, si estuvieran más al día de lo que se cuece en este mundillo.

Crímenes y religión

«Gray Dawn» está en una fase de desarrollo que nos enseña mucho, con una historia que se centra en el crimen de un religioso, un monaguillo y lo que esto implica. El cómo se trata al acusado y lo que se enseña del caso está por ver. Pero ya tenemos una visión muy clara de cómo nos lo van a mostrar. Con escenarios llenos de detalles y un uso del color que recuerda a aventuras 3D de otra década.

En líneas generales, junto al acabado artístico, con base en el barroco, nos enfrentamos a una aventura de terror. Una con rompecabezas que ayudan a desmenuzar la historia. Como en juegos recientes, incluido «The Vanishing of Ethan Carter», pero con más énfasis en dar algo de miedo, alrededor de un tema delicado en nuestra historia.



Ya tenemos un nuevo título que se puede usar para atacar algo más que la violencia en los videojuegos; ¿qué tal el enfoque religioso?





DIARIO DE DESARROLLO

TWO POINT HOSPITAL



Máquinas con el logo de SEGA y situaciones que mirar sin pestañear es parte de este vídeo sobre cómo crear un juego con personalidad.
youtu.be/inMSlkIZ4SU

WOLCEN: LORDS OF MAYHEM



Cuando dicen que un juego es bonito quizá se refieran a cosas como lo que se ve en los vídeos de «Wolcen: Lords of Mayhem».
youtu.be/iGItOJiRwWM

TRANSPORT FEVER



Para los aficionados a los medios de transporte y su gestión, este título apunta a ser todo un revival a lo grande, como explican en los vídeos.
transportfever.com

DOLMEN



Un nuevo vídeo nos explica cómo «Dolmen» implica a medio centenar de personas y por qué puede poner a Brasil en primera fila.
youtu.be/KmVt2v5OvFo

La conexión de Polonia con la antigua U.R.S.S. nos permite acceder a algunos juegos llenos de detalles bien documentados que llegan desde este país. Es la demostración de cómo una compañía se suma a los aficionados, siendo jugadores antes que creadores.

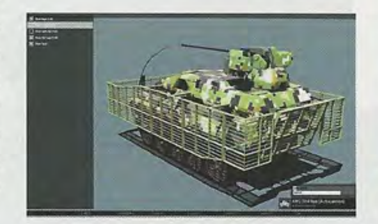
ARMA 3 TANKS

Un DLC acompañado de mejoras para todos

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Bohemia Interactive **Disponible:** 11 de abril 2018 **Precio:** 11,99€ **Web:** *arma3.com* **INTERÉS:**

El tercero de los DLC para «ARMA III» es también el último desarrollado por Bohemia Interactive para su título bélico. Es un homenaje a los comandantes que dirigen tropas blindadas y, también, una perspectiva que llega con algún complemento gratuito. «Tanks» no solo añade un T-140 ruso y otro vehículo de pago, sino también puestos de combate que podemos acoplar sin coste adicional. A esto se suman actualizaciones que tocan el rendimiento y el equilibrio de las armas.







Además de contenidos gratuitos para todos los usuarios de «Arma 3», con «Tanks» añadimos un par de vehículos de lo más cuidados.

DESOLACIÓN DE MORDOR

Más orcos en «Sombras de Guerra»

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Warner Bros.
Disponible: 8 de mayo 2018 **Precio:** 9,99€ **Web:** *shadowofwar.com*
INTERÉS:

La historia nos lleva a un episodio posterior a la toma de Minas Ithil. Jugaremos como Baranor, capitán de la Torre de la ciudad, y el enemigo son los orcos que vienen del Este. El contenido, de pago, añade una nueva historia, misiones secundarias, unidades, el desierto de Lithlad y los gusanos Cometierra.



PILLARS OF ETERNITY CRECE

Los planes de Obsidian no paran

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Obsidian Entertainment
Disponible: 2018 **Precio:** 24,99€ (9,99€ cada uno) **Web:** *obsidian.net*
INTERÉS:

Lo nuevo de Obsidian nos ha llegado como un vendaval, con planes para tres DLC. En julio nos vamos a una isla con el Culto del Juicio Final. En septiembre llega la siguiente aventura, con otra isla donde enfrentarnos a la élite de Eora. En noviembre sabremos qué ocultan los magos que se han unido al enemigo.



MODS

HALO ONLINE
ELDEWRITO 0.6



Ha sido pasajero, pero los fans de «Halo» han tenido un homenaje de la saga en PC. Microsoft lo paró, a la espera de algo oficial.
eldewrito.com

HALF-LIFE 2 EN UNREAL ENGINE 4
CON GANAS DE MÁS



Aún se pide un nuevo episodio de «Half-Life 2», aunque sea con una adaptación a la tecnología de Epic.
youtube.com/watch?v=4ClHM4ZAyrA

SKYRIM
STRANGER THINGS



Hasta una serie de moda se abre camino dentro de «Skyrim», con lo que es una recreación de algunos de sus lugares más famosos.
adamgamesart.com

STAR WARS ROGUE SQUADRON
TAMBIEN EN UNREAL



Un clásico que muchos querrían ver renovado, y que aquí se ve de lujo a base de trabajo en Unreal Engine.
reddit.com/r/StarWarsRogueUnreal

Los géneros se mezclan en los títulos de este mes, con estrategia en tiempo real y acción en primera persona. Aunque si lo tuyo es crear experiencias desde cero, apunta la nueva versión de Unity, que quiere seguir su lucha contra el omnipresente Unreal Engine.

ACTUALIZADOS

STAR CONFLICT



Más naves, armas y equilibrio se suman al juego con una gran flota a nuestra disposición.
star-conflict.com

DREADNOUGHT



Yager y su apuesta por las naves llenas de eso, más naves, sigue adelante con un modo conquista.
greybox.com

FORTNITE



La cuarta temporada de «Fortnite» se ha dejado caer y ni siquiera Thanos quiere perdérsela.
Epicgames.com

BATTLERITE



También se apunta al Battle Royale, con 20 jugadores en un mapa 30 veces mayor que el típico.
battlerite.com

UNITY 2018



Las versiones de Unity siguen adelante en 2018, para mejorar el aspecto de miles de juegos.
unity3d.com

CALL TO ARMS

Comandantes y soldados

Género: Acción/estrategia **Idioma:** Inglés **Estudio:** Digitalmindsoft **Lanzamiento:** 27 de abril 2018 **Web:** *digitalmindsoft.eu*
INTERÉS:

La esencia de «Call to Arms», no es otra que el deseo de estar en todas partes y elegir cómo ganar cada batalla. Así, nos deja empezar con nuestras dotes de estrategas en tiempo real. Con una perspectiva que da buena cuenta de lo que nos encontraríamos a nivel de tierra. También podemos pasar a tercera persona más de cerca y vivir el conflicto de la forma más visceral.

Guerra por etapas

Con los Estados Unidos y el Movimiento Revolucionario Global como bandos iniciales, el conflicto se extiende a cada vez más naciones, aunque estas llegan como contenido de pago. Gracias a la versión gratuita podemos conseguir una pequeña visión de lo que obtendremos si empezamos a pagar.



El control en Call to War varía si controlamos una unidad directamente o lo hacemos como en cualquier otro juego de estrategia en tiempo real.

Los escenarios se pueden destruir ligeramente. Las coberturas dejan de serlo bajo el fuego de una buena variedad de armas. Generamos tropas a pie y vehículos que cambian el curso de cada escaramuza, hasta el punto de vérnoslas en un verdadero infierno. Esperemos que el juego consiga una buena legión de seguidores y se limen asperezas, tanto a nivel técnico como jugable, pues las mecánicas parecen haberse quedado un poco atrás, tras casi tres años desde que empezamos a jugar.





APÚNTATE A LA BETA

STAR CONTROL: ORIGINS' FLEET BATTLES



El camino de este «Star Control» sigue adelante con el salto desde sus versiones alfa a una nueva beta en mayo. Añade nuevas naves extraterrestres, armas y opciones de personalización. Hasta finales de año no está previsto que Stardock tenga el título listo para su publicación.
stardock.com

DEATHGARDEN



Volvemos a ver la fórmula que intentó hacerse fuerte hace unos años. La del jugador más poderoso que se enfrenta a otros menos aventajados. Algo que más o menos funciona, pero que en este «Deathgarden» se mezcla con algunos puntos muy interesantes.
deathgardengame.com

Una edición de lo que puede ser un clásico instantáneo, con el cimerio más famoso. Un libro para los que vivieron la "segamanía" de sus consolas. Y, para rematar, figuritas y hasta música para homenajear a todo un clásico de la estrategia en tiempo real.

CONAN EXILES COLLECTOR'S EDITION

¡Imposible no encontrarle sitio!

Género: Acción **Idioma:** Subtítulos en español **Estudio:** Funcom **Lanzamiento:** 8 de mayo 2018 **Precio:** 69,95€ **Web:** *funcom.com* **INTERÉS:**

Sabemos que el Conan de los anuncios de «Conan Exiles» no es el verdadero, y no pretende serlo.

Nuestro Conan es tal cual lo tengas en tu memoria. Ya sea por los libros, comics o, incluso, las películas de hace décadas.

Su presentación en «Conan Exiles Collector's Edition» incorpora una figura de 17 centímetros llena de detalles. Se acompaña de un cómic editado por Dark Horse, donde se narran las aventuras del protagonista en su exilio.

Tres bandas sonoras, nada menos, nos hacen sentir las aventuras de «Conan Exiles», «Age of Conan: Hyborian Adventures» y «Age of Conan: Rise of the Godslayer». Mientras que un mapa impreso y la caja del juego completan lo palpable. En la parte digital encontramos más comics, un libro de rol creado por Modiphius para el juego de mesa y una novela de 496 páginas, ilustrada por Mark Schultz, con los primeros trece relatos de Conan escritos por Robert E. Howard.



DE COMPRAS

YATSO

Coleccionar figuras de los juegos de Riot Games suena a inversión. Su éxito es impresionante, aunque quizá los 25€ de Yatso paren a algunos.

euw.merch.riotgames.com

LAUNCH: STARCRAFT REIMAGINED



«StarCraft» ha inspirado a artistas como los que rinden su homenaje a la serie con este álbum, ahora en formato digital desde 10$.

materiacollective.bandcamp.com

LLAVEROS DE AOT

El Ataque de los Titanes llega con un segundo juego aún más bestial, por tamaño y contenido. También con llaveros para coleccionar por 4,95€.

game.es

CABLE GUY VAULT BOY



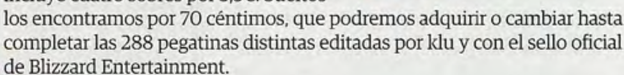
Para colocar el móvil o tablet mientras carga hay muchas soluciones, que también sirven para los mandos recargables. ¿Qué tal si usas un Vault Boy?

xtralife.es

PARA TU COLECCIÓN

ÁLBUM DE OVERWATCH

Nos fijamos en el álbum de pegatinas de «Overwatch». Aunque seguro que a muchos no les pilla por sorpresa y es solo una más que añadir a la larga lista. Por si no te has animado aún, piensa que hasta hay un kit de inicio que incluye cuatro sobres por 3,5€. Sueltos los encontramos por 70 céntimos, que podremos adquirir o cambiar hasta completar las 288 pegatinas distintas editadas por klu y con el sello oficial de Blizzard Entertainment.



game.es

LECTURAS

SERVICE GAMES, EL AUGE Y CAÍDA DE SEGA

SEGA es una compañía que durante años tuvo el PC como algo alejado y poco cuidado. En los últimos tiempos hemos visto que nos trata mejor. Pero es necesario comprender su historia, desde los inicios, para ver cuáles han sido los motivos para el recelo. Algo que ya parece solucionado, pero un libro como este sirve de mucho, para aclarar dudas, conocer curiosidades y averiguar cuál puede ser el futuro de una de las marcas más conocidas de los videojuegos a nivel mundial.



gamepress.es

Evento: Circuito Tormenta **Juego:** League of Legends **Compañía:** Riot **Lugar:** España **Fecha:** 16 de junio a 2 de noviembre 2018 **Web:** *tormenta.leagueoflegends.com*

LEAGUE OF LEGENDS CIRCUITO TORMENTA

Con un objetivo a largo plazo, conseguir que los aficionados jueguen por algo más que satisfacción personal, nace este torneo oficial de Riot Games.

El Circuito Tormenta nace con la meta de conseguir profesionales que suban en la escala de «League of Legends», pero con lo aficionados como base. Es decir, es una iniciativa con la que cualquiera puede mejorar, sin tener que dejar estudios o trabajo. Digamos que se busca crear cantera para descubrir talento en España, donde Riot ha puesto en marcha una serie de iniciativas pioneras junto a profesionales españoles que han estado durante años destinados en la base de la marca.

Sin un premio en efectivo, no faltan incentivos para que los amateurs jueguen en Circuito Tormenta. Trofeos, viajes o experiencia sobre el trabajo en la liga son lo que puede motivar a los participantes. Desde Riot inciden en que no se busca un retorno inmediato de la inversión. Es más un plan a largo plazo para apoyar la marca y «League of Legends». Algo a lo que se han unido marcas como Intel o HP, con un recorrido que incluye LAN parties y eventos repartidos no solo por la Península Ibérica.



Evento: Rainbow Six Major **Juego:** Rainbow Six Siege **Compañía:** Ubisoft **Lugar:** París **Fecha:** 17 a 19 de agosto 2018 **Web:** *ubisoft.com*

RAINBOW SIX MAJOR PARÍS



La primera edición del Six Major tendrá lugar este verano en agosto, con la Ciudad del Amor para repartir plomo entre bandos.



Desde mediados de agosto podremos ver un evento único en París: el Six Major de «Rainbow Six Siege», con las entradas ya a la venta. Tendrá lugar en el Pabellón 4 del Centro de convenciones Porte Versailles. Este comprende un entorno renovado de cara a los Juegos Olímpicos de 2024, con 227.000 metros cuadrados de superficie. Las dimensiones del evento de Ubisoft son impresionantes, lo cual refleja el compromiso de la marca por los eSports. Un frente que tiene millones de seguidores al otro lado del charco, en Brasil, donde ya hemos vivido la entrega de los fans en directo. En París, la fase de cuartos de final comenzará el 17 de agosto con el evento presencial, las semifinales el 18, mientras que la final será el domingo 19 de agosto.

SALÓN DE LA FAMA

JAVIER SANABRIA 'SHARIN'



Uno de los comentaristas míticos de «League of Legends» en español ha vuelto, de forma momentánea, a la escena competitiva. Le hemos visto recientemente en el Circuito Tormenta. Aunque el trabajo donde más hemos notado la presencia de Sharin durante los últimos cuatro años ha sido en la comunidad de Riot. Con la misma pasión que transmite en sus retransmisiones, adaptado al duro trabajo que es coordinar acciones para que no baje la atención de los jugadores por «LoL».

El paso desde las retransmisiones de «Street Fighter» a «League of Legends», junto a LVP, dio lugar a una legión de seguidores. Muchos de ellos interesados en los eSports gracias a los comentarios de Sh4rin. Esperemos que una nueva etapa nos permita seguir su evolución.



Parece que Sharin regresa a España desde la sede de Riot, donde ha trabajado durante años al servicio de la comunidad de «League of Legends».

■ **Evento:** Overwatch World Cup 2018 ■ **Juego:** Overwatch ■ **Lugar:** Online ■ **Fecha:** agosto a octubre 2018 ■ **Más detalles:** *worldcup.playoverwatch.com*

OVERWATCH WORLD CUP

La Blizzcon de noviembre será escenario de otro gran evento competitivo con «Overwatch».

Empecemos por el final, la expansión de Overwatch League fuera de EE.UU. Eso sí, con fechas aún por determinar y, supuestamente, equipos de fútbol como representantes de cada ciudad en el viejo continente, a imagen de lo que ha ocurrido en América.

Antes de que llegue la expansión, entre agosto y octubre de 2018 tendrá lugar la Overwatch World Cup. Un preparativo para la final en Blizzcon en noviembre. Sin representante español, en esta ocasión, tras caer contra Tailandia. El grupo en que estaba se compone de Australia, China, Dinamarca y Suecia. Estas se sumarán a China Taipéi, Finlandia, Hong Kong, Japón y Rusia en el grupo de Corea del Sur. Austria, Brasil, Canadá, Noruega y Suiza estarán en el de Estados Unidos. Mientras, Alemania, Italia, Países Bajos, Polonia y Reino Unido forman el de Francia.



■ **Club:** Optic Gaming ■ **Juego:** Varios ■ **Compañía:** Turtle Beach ■ **Fecha:** 2018 ■ **Más detalles:** *turtlebeach.com*

AURICULARES TURTLE BEACH

El fabricante de auriculares se hace fuerte con nuevos acuerdos de colaboración al máximo nivel.

El negocio de los eSports ha hecho que compañías ajenas a estos se fijen en los equipos y organizaciones. Pero los más veteranos tampoco dejan de lado sus oportunidades. Como pasa con Turtle Beach. Uno de los fabricantes de auriculares y accesorios para PC más afamados del planeta. Sus productos, de paso, forman parte del equipamiento de torneos y clubes. Como es el caso de Optic Gaming, otro de los pesos pesados en la escena competitiva.



Los jugadores de Optic Gaming utilizarán la serie Elite Pro en campeonatos como los de «CoD», «Gears of War», «CS:GO», «DotA 2» o «PUBG». Pero no son los únicos, pues Splyce o Knicks Gaming también se han aliado a Turtle Beach para mantenerse al máximo nivel.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MOVISTAR RIDERS ACADEMY
La cantera de eSports más potente puede tener detrás a Movistar y su equipo Riders, con intención de apoyar a los nuevos jugadores.
Movistarriders.gg

FORTNITE EN GAMERGY
Gamergy contará con un torneo de «Fortnite» en su edición a finales de junio 2018, donde los ganadores podrán hacerse con 3.000 €.
gamergy.es

TEMPLADO



RIOT GANA UN EMMY
Sí, un Emmy al deporte por la presentación del Dragón Anciano de «LoL» en el Campeonato Mundial de «League of Legends».
leagueoflegends.com

ESL MASTERS RAINBOW SIX
Aunque el juego triunfa más fuera de España, ESL y Ubisoft lo revitalizan con la Liga Predator y la ESL Masters hasta el 1 de junio.
ubisoft.com

FRÍO



60 MILLONES POR UNA PLAZA
La cadena deportiva ESPN ha estimado entre 30 y 60 millones de dólares el precio de las nuevas plazas que llegarán a Overwatch League.
espn.com

APUESTAS EN ESPORTS
El 14 de mayo un cambio legislativo en EE.UU., legalizaba las apuestas deportivas fuera del estado de Nevada, incluidos eSports.
esportsintegrity.com

LAS LIMITACIONES EN EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO

CÓMO ENTENDER Y APROVECHAR LOS LIMITES AUTOIMPUESTOS O EXTERNOS EN UN DESARROLLO

El diseño y desarrollo de juegos son procesos donde la creatividad, la innovación y el ir más allá son los motores principales. Pero ahora vamos a explorar el impacto de algunas limitaciones, para ver que no siempre son negativas.



Uno de los grandes deseos de todo desarrollador es verse libre de restricciones económicas. Producir juegos exige grandes costes en personal, en equipos, kits de desarrollo, aplicaciones de creación, y un largo etcétera de gastos. Todos los juegos tienen un presupuesto, pero, ¿no sería ideal invertir como si no fuera así? Ah, ¡el sueño de contar con todo lo necesario para hacer un juego más grande, más brillante, más complejo!

Libertad de presupuestos

Hay conocidas historias sobre obras que excedieron en gran medida sus presupuestos y posteriormente se convirtieron en grandes éxitos, como el caso de la película "Titanic", de James Cameron, que supuestamente casi dobló su presupuesto original para convertirse, con 200 millones de dólares, en la película más cara creada hasta entonces. Los que financiaron esa obra debieron estar muy, muy nerviosos hasta que las cifras de "box office" confirmaron a esa película como la más taquillera de la historia, en su momento.

Sin embargo, al igual que ocurrió dentro de "Jurassic Park", el "no reparar en gastos" tiene sus contrapartidas. Uno de los peligros principales es la idea de que el mero hecho de poder hacer algo no significa que sea buena idea hacerlo. Contar con una limitación de presupuesto nos exige analizar muy bien todos los diferentes elementos que querríamos incluir en un juego, para elegir los que mejor funcionen, no sólo de forma individual sino en conjunto, apoyándose y reforzándose mutuamente.

De todas las limitaciones, el presupuesto es la más general, porque es lo que nos permite pagar todo lo demás. Es decir, llevándola a su último extremo, casi todas las limitaciones de alguna forma se podrían eliminar contando con dinero infinito. Pero el dinero infinito es una abstracción que no resulta muy útil para lidiar con el mundo real. Por tanto, vamos a mirar otros tipos de limitaciones más concretas y que tienen sus propios pros, contras, y formas de causar impactos positivos y negativos dentro de un desarrollo.



«Diablo III» es un juegazo, pero su lanzamiento se vio afectado por problemas de conexión, el uso de dinero real en algunas características y más.

> "El hecho de poder hacer algo no implica que sea buena idea. Tener límites no es algo malo"

Libertad de tecnología

El desarrollo de juegos está en constante evolución, y uno de los apartados que más ha cambiado durante historia es el de la tecnología. Hace 30 años, con ordenadores de 8 bits y apenas 40 kilobytes de memoria para almacenarlos, se produjo la segunda gran explosión de crecimiento de la industria. Pasamos a hoy día, con juegos que ocupan decenas de gigabytes, y desarrolladores como id Software que son capaces de crear tecnologías de gran rendimiento que apoyan sus diseños de juegos como «Doom», basados en el movimiento ágil y veloz.

Pero, de la misma forma que pocas personas estarían preparadas para conducir un Fórmula 1 sin estrellarse en la primera curva, usar cualquier tecnología también exige un control sobre ella. De poco nos sirve una característica técnica si no podemos hacer un uso efectivo de ella. Por ejemplo, que dispongamos de tecnología para crear un juego online multijugador no significa que estemos preparados

LIBERTAD LABORAL

Uno de los problemas a los que se ha enfrentado la industria del desarrollo tiene que ver con su viabilidad a medio y largo plazo. Los famosos "crunch", períodos de trabajo intensivo y sin descanso mucho más allá de lo razonable, han sido responsables de que muchos desarrolladores decidan llevarse sus conocimientos y experiencia a otra parte, decidiendo que no quieren sacrificar su salud mental o su vida familiar para desarrollar un juego. Muchos estudios han abandonado esta forma de trabajo, al haber entendido que los equipos expertos y eficientes necesitan de profesionales que puedan conciliar su vida laboral y su vida privada, que puedan trabajar con el descanso y la claridad mental adecuada para tomar las mejores decisiones. Pero no ha sido fácil, y todavía hoy siguen apareciendo historias de equipos trabajando en condiciones laboralmente no sostenibles. Un ejemplo reciente es la controversia publicada en medios como Le Monde que han publicado historias sobre un ambiente de trabajo enrarecido dentro del estudio francés Quantic Dream.



para gestionar todas sus necesidades: servidores, operaciones, atención al cliente y resolución de incidencias en vivo las 24 horas. Sin todo eso, nuestro juego no funcionará como producto. Grandes títulos se han visto desbordados con problemas técnicos en su lanzamiento, como «Grand Theft Auto Online» o la última iteración de «SimCity».

Y, por supuesto, el juego que hacemos debe ir de la mano de la tecnología. Cuando la tecnología se usa de forma efectiva, potencia el juego, como hace «Inside», de Playdead, una obra que sorprende con una estética memorable, conseguida exprimiendo Unity. En el lado contrario podemos ver «Duke Nukem Forever» de 3DRealms. Durante diferentes épocas de su desarrollo, fue cambiando de un motor a otro, con los desarrolladores siempre prometiendo que el cambio tecnológico no afectaría a la producción. Pero tras más de nueve años, el resultado final de tantas idas y vueltas fue un fracaso. Un ejemplo más reciente de migraciones de motor que no parecen haber ayudado al desarrollo podría ser el de «Star Citizen», de Cloud Imperium Games. Entre otros baches en el camino, el desarrollador ha acabado enzarzado en una lucha legal con Crytek, el proveedor del CryEngine.

Las tecnologías son sólo herramientas para un fin, y debe ser ese fin lo que prime a la hora de tomar una decisión sobre lo que incluimos en un videojuego. Pero también tenemos que respetar el valor de la innovación tecnológica en un sector que todavía tiene mucho que avanzar.



"Jurassic Park" y sus secuelas han contado con enormes presupuestos para afrontar retos técnicos y visuales que resultaban inéditos en su momento.

Libertad de plazos

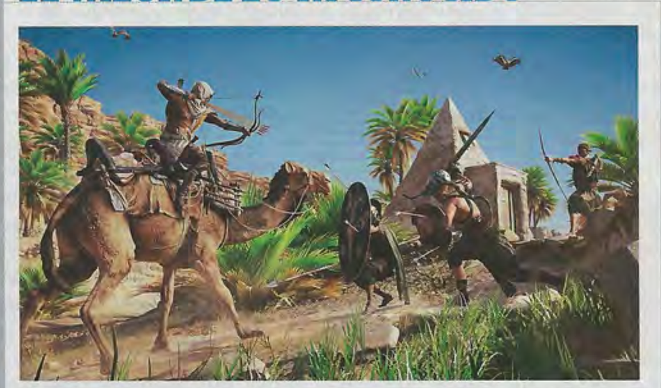
Todos los juegos deben darse por terminados al menos a un nivel que les permita ser puestos a la venta. Aun en el mercado moderno, con juegos en Early Access y constantes actualizaciones, la fecha de lanzamiento sigue siendo un evento importantísimo para el que se sincronizan y ponen de acuerdo todos los equipos involucrados: desarrollo, márketing, ventas, etc.

Desarrolladores como Blizzard o id Software, han hecho famosa la frase "when it's ready". Su filosofía es no poner a la venta un juego hasta que no esté listo, y darse el tiempo para asegurar que tiene la máxima calidad.

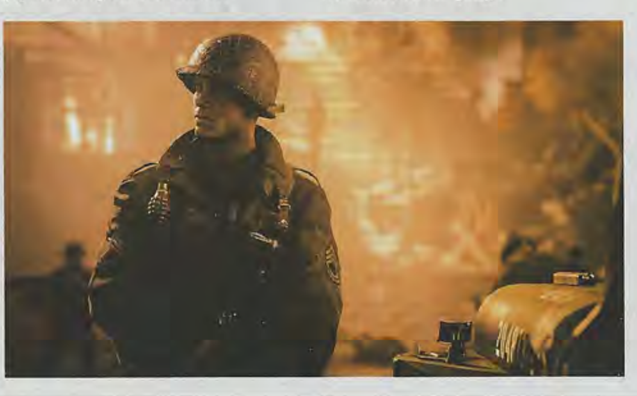
Sin embargo, esta apuesta por la calidad y aparente desprecio por los plazos no ha impedido que varios títulos de estos desarrolladores no hayan salido todo lo bien que desearían. «Diablo III», por ejemplo, sufrió notables rediseños y alteraciones tras su lanzamiento, en respuesta al clamor de sus jugadores contra elementos como la compraventa de objetos con dinero real.

Blizzard consiguió reorientar «Diablo III» y convertirlo en un grandísimo éxito. Pero otros desarrolladores no han tenido tanta suerte. Además del ejemplo ya mencionado de «Duke Nukem Forever», podemos poner otro trabajo de los mismos desarrolladores, «Prey», que tardó también cerca de 10 años en completarse. La ausencia de un compromiso por lanzar el juego en una fecha permitió a los desarrolladores realizar constantes cambios de ideas, tecnología, personal y editora, sin por ello estar más cerca de realizar un gran juego. «Prey» ha tenido que esperar 19 años desde su anuncio para, gracias

EL VALOR DE LO YA CONOCIDO



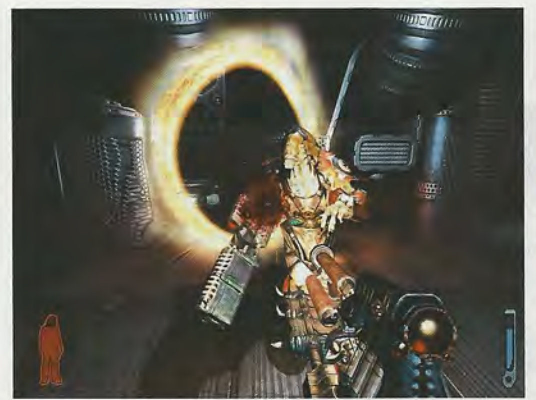
La innovación y creatividad son dos valores importantísimos, dos pilares del trabajo de los diseñadores de juegos. Pero de la misma forma, es vital entender que la mejor forma de llegar a lo más alto es subiéndose a hombros de gigantes. Un juego no necesita reinventar todo desde cero para ser grandioso. Al contrario, la forma más eficaz es centrarse para innovar en aquello que aporta valor diferencial al producto, y apoyarse en las convenciones, conocimientos previos y técnicas establecidas y probadas para el resto. Un ejemplo claro son las franquicias: muchos juegos y productos de entretenimiento modernos se convierten en series basadas en el mismo universo, personajes y temáticas. Otro ejemplo son los controles en juegos de acción, que habitualmente están configurados de forma similar (como las icónicas teclas WASD para mover personajes de juegos FPS). El público aprecia la familiaridad y la facilidad de entender y empezar a jugar, para luego ser sorprendido donde importa: en la jugabilidad y la historia concreta que harán memorable del juego.



> "Tener las ideas poco claras complica más un desarrollo que un presupuesto limitado"



La última entrega de «SimCity» tuvo un accidentadísimo estreno al apostar por una estrategia de conexión obligatoria en todo momento.





«Prey» en 2006 (izquierda) y «Prey» en 2017 (derecha). Poco tienen que ver entre sí, pero aún menos el «Prey» original, de hace una década, con el juego que se iba a lanzar... ¡en 1998!

a un reboot total de la franquicia, conocer las mieles del éxito.

Tal vez uno de los más sonados ejemplos de fracaso tras un largo desarrollo fue «Too Human», de Silicon Knights. El juego se lanzó 9 años después de su anuncio, con flojos resultados. Tras perder una batalla legal que pretendía desviar la culpabilidad del desastre hacia Epic (creadores del Unreal Engine), el estudio no tardó mucho en cerrar sus puertas.

Libertad de ideas

Dedicar tiempo o presupuesto excesivo para un juego suelen ser síntomas de un problema de fondo: la falta de claridad de ideas.

Muchos diseñadores utilizan el concepto de "pilares de juego" para describir las ideas fundamentales que todo apartado debe respetar y potenciar. Cualquier idea que se plantea para incluir debe pasar por el filtro de los pilares antes de ser aprobada o, más habitualmente, rechazada. Eliminar una idea porque no encaje con los pilares no significa que sea mala, pero sí que no es el juego adecuado para ella.

Cuando los desarrolladores no tienen claros los pilares, o los cambian, el resultado habitual es un juego con aire a Frankenstein, construido de piezas que no encajan con naturalidad.

Dos ejemplos de entre los que se podría encontrar el fenómeno de la "sobreabundancia de ideas" podrían ser «Daikatana», de Ion Storm, y «Spore», de EA/Maxis.

Daikatana era el proyecto estrella de John Romero cuando decidió crear su propio estudio. Viniendo de id Software, compañía definida sobre todo por las tecnologías creadas por John Carmack, Romero decidió que Ion Storm sería un paraíso para la libertad de ideas, y el diseño sería el rey. Pero el diseño de juegos es mucho más que una colección de ideas: requiere de técnica, disciplina, coherencia y adecuación a la realidad del desarrollo y del mercado. Tras casi cinco años de desarrollo y un enorme despilfarro de dinero, el juego mostraba un diseño incoherente y lleno de características que no encajaban; por ejemplo, los compañeros del jugador, cuya IA no sabía navegar por los escenarios, y se atascaba en puertas y pasillos. Un auténtico desastre que casi acaba con la carrera de uno de los grandes de la historia del videojuego.

Y si hablamos de geniales diseñadores, ahí está Will Wright, conocido por las sagas «SimCity» o «Los Sims». El creador y diseñador de «Spore» estaba fascinado por las ideas de la escala del universo y la evolución de la vida desde un organismo unicelular hasta civilizaciones que se expanden por la galaxia. Ante estos anuncios deslumbrantes y rebosantes de posibilidades, los fans se preguntaban en qué aspectos se centraría el juego y cómo podría aunar escalas e ideas tan dispares. La respuesta fue sencilla: no lo haría. El resultado contiene aspectos brillantes, como el editor de criaturas, pero en conjunto es más una colección de juegos fallidos que un producto brillante.

La lección de ambos juegos es que hubieran agradecido un mayor foco de atención: contendrían menos ideas y posibilidades, pero estarían mejor encajadas, desarrolladas y apoyándose unas a otras para dar un resultado mayor que la suma de sus partes. ¡Si durante el desarrollo se te ocurren grandes ideas que tienes que descartar, guárdalas para tu siguiente juego! **J.A.**

EL EXPERTO





POR JAVIER ARÉVALO

- **Director Académico del Área de Videojuegos de U-tad y desarrollador de juegos** con más de 30 años de experiencia.
- Comenzó su carrera en **desarrollo de videojuegos profesionales durante la "Edad de Oro"** de los ordenadores de 8 bits, en la década de 1980.
- Desde entonces, ha desempeñado numv v **ector Técnico y Productor de Juegos AAA, PC, consola y móviles, en compañías como Pyro Studios, High Voltage Software o Radical Entertainment.**
- Entre sus proyectos más notables se incluyen **Stardust, Speed Haste, la saga Commandos, Praetorians [Prototype] o Super Soccer Club.**



El inicio de «Duke Nukem Forever» rendía homenaje al final del juego original, pero los problemas de desarrollo que conllevó la década que tardó en aparecer, hicieron que el juego -que no estaba mal, en realidad- no cumpliese expectativas.

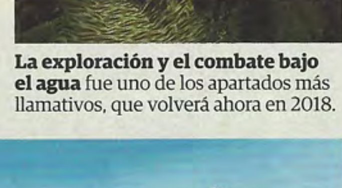
EN PORTADA

TOMB RAIDER II

Una nueva cita con Lara Croft

Más de 20 años después de su primera aventura, Lara Croft está a punto de volver al PC, pero... ¿sigue siendo la misma que antes? De hecho, la aventurera por antonomasia de los videojuegos siempre ha mostrado un perfil cambiante en cada nueva entrega de la saga, como ya demostró en su segundo juego, que ocupó la portada del número 34 de Micromanía, como no podía ser de otra manera. Para la preview en que se basó esta portada, hablamos con los chicos de Core Design –aún a cargo del desarrollo de la saga– que nos contaron los detalles del nuevo y más potente motor usado para ofrecer nuevas animaciones, detalles visuales y un diseño mucho más ambicioso de jugabilidad. Nuevas acciones, armas, desafíos, enemigos, escenarios y un objetivo casi legendario, la daga de Xian, iban a dar forma a la segunda aventura de Lara Croft, que llegaría a finales de 1997 y que asentaría, definitivamente, al personaje como un mito del videojuego.





La exploración y el combate bajo el agua fue uno de los apartados más llamativos, que volverá ahora en 2018.



MICROMANÍA 34, TERCERA ÉPOCA
Mucho ha cambiado la tecnología, la sociedad y, claro, el propio personaje, pero Lara Croft sigue siendo un icono del videojuego. Y al saber que su segunda aventura estaba en camino, Micromanía tenía que darle una nueva portada, claro.



Todo el mundo se convertía en escenario de la aventura, desde China, donde arrancaba la acción del nuevo juego, hasta los canales de Venecia.

EL PERSONAJE
LARA CROFT

Lara Croft, uno de los personajes míticos de la historia de los videojuegos, ha sabido evolucionar con el paso de los años, lo que le ha valido también seguir en plena vigencia. Su poder icónico ha sido tal que ya antes de su segunda aparición fue "adoptada" por U2 como un elemento de sus giras y conciertos, siendo mundialmente conocida fuera de la propia industria. Algo que casi ningún personaje ha logrado.



DESTACADO
ECTS 97

¡Cuántas novedades, cuántas promesas!

«Quake II», «Forsaken», «Shadowman», 3Dfx, «Wing Commander Prophecy»... Seguro que muchos de estos nombres les suenan a los jugadores más veteranos, y es que el ECTS, hace 20 años, seguía siendo la feria de referencia en Europa, y allí se dieron cita todos estos y algunos más, junto a sus responsables, a los que pudismo entrevistar y charlar sobre sus proyectos, para contarlo todo en un completo reportaje que dejó al descubierto lo que el futuro inmediato nos iba a traer en los meses siguientes al evento. Era un auténtico privilegio el asistir a esta feria, sí señor.







EA SPORTS Y JANE'S

Cuando EA Sports era algo más que fútbol y «FIFA», y entre el catálogo de Electronic Arts los simuladores eran un peso pesado, la compañía americana nos descubrió algunos de los proyectos que bajo el sello de Jane's Combat Simulations tenía en preparación hace 20 años. «Longbow 2» o «F15» se unían al lado deportivo de «NHL 98» o «FIFA Road to World Cup 98», entre otros, en este reportaje especial.







MICROMANÍA 34 TERCERA ÉPOCA

El futuro se dejaba ver, como todos los meses, en las páginas del número 34 de Micromanía, pero muy especialmente ahora, con estos contenidos.



DIGITAL DOMAIN Fifth Element

DIGITAL DOMAIN Titanic

DIGITAL DOMAIN Ghosts

ART FUTURA

La feria de la imagen sintética y los efectos especiales por ordenador ocupaba un año más las páginas de Micromanía en un suplemento especial.



DUNGEON KEEPER

¡Mantén tu mazmorra limpia!

DUNGEON KEEPER

¡Qué divertido era ser el malvado en «Dungeon Keeper»! Podíamos esclavizar a nuestros servidores y aniquilar sin compasión a los héroes que entraban en la mazmorra.



Sid Meier's Gettysburg!
El despertar de un genio

Tres juegos en uno

SID MEIER'S GETTYSBURG

El genio de Sid Meier se aplicaba a uno de los juegos más originales de su currículum. En «Gettysburg» se recreaba uno de los momebtos clave de la historia de EE.UU.



Hollywood Monsters
Brillante futuro

HOLLYWOOD MONSTERS

Con su apariencia de película de animación, «Hollywood Monsters» marcaba a Pendulo Studios como uno de los estudios de más talento de España. Y lo siguen siendo.

EN PORTADA
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

La guerra, siempre en primera plana

Todo eran aires de cambio en el panorama de la acción bélica de hace una década, y mientras algunas sagas históricas hacían todo lo posible por sobrevivir, como «Medal of Honor», otras como «Call of Duty» asumían un arriesgado camino que, con el tiempo, les situó a la vanguardia, asumiendo los conflictos modernos y una narrativa inédita como pilares. Por otro lado, la guerra se dejaba ver también en otros géneros, como la estrategia, con «World in Conflict» como uno de los títulos más interesantes del año. Así que, ¿cómo podíamos decidirnos por uno solo de estos juegos para darle la portada en Micromanía? La mejor solución era dársela... ¡a todos! El especial de juegos de guerra que mostró el número 153 reunía a todos estos juegos y algunos más, mostrando que la ambientación guerrera estaba en pleno auge. Diversos estilos, jugabilidades diferenciadas, ambientaciones diversas y mucha originalidad en algunos de ellos, como con «Modern Warfare», nos dejaba claro que la guerra iba a seguir siendo por mucho tiempo una de las bases de muchas sagas en años venideros. Todos encontramos algo que nos gustó en aquel número que, además, venía repleto de muchos contenidos más.



«Modern Warfare» apostó -y triunfó- por el conflicto moderno llevando la acción bélica al "top".



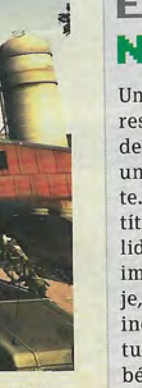


«Airborne» intentó renovar la saga «Medal of Honor», pero los fans del género querían algo más rompedor.

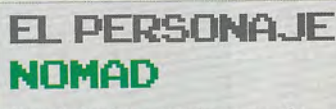
POR SÓLO 3,99€ Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 153 • OCTUBRE 2007
Micromanía
¡LOS MEJORES JUEGOS BÉLICOS DEL MOMENTO!
¡¡La guerra estalla en PC!!
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE ¡Así será el conflicto más actual!
WORLD IN CONFLICT ¿Es la estrategia que esperabas?
MEDAL OF HONOR AIRBORNE ¡A examen la nueva entrega de una serie mítica!
REPORTAJE ESPECIAL ¡¡Descubre los juegos de la nueva generación!! LEIPZIG 07
¡ANTES QUE NADIE! NEED FOR SPEED PROSTREET ¡Vuelve el rey del asfalto!
A EXAMEN Todas las novedades JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD • MEDIEVAL II. TOTAL WAR: KINGDOMS • OBSCURE 2 • THEATRE OF WAR • RATATOUILLE • TIGER WOODS 08...

MICROMANÍA 153, TERCERA ÉPOCA
Guerra, coches, ciencia ficción, estrategia, acción, deportes... ¡Cuánta variedad teníamos en el número 153! Tanta que resultaba imposible decantarse por un solo juego para la portada, así que apostamos por el mundo bélica, en pleno auge.





«World in Conflict» planteaba una historia alternativa en la que la Tercera Guerra Mundial estallaba, en un juego de estrategia realmente impresionante.



EL PERSONAJE
NOMAD

Uno de los juegos más rompedores de la década estaba a punto de ver la luz, «Crysis», y con él, un diseño de personaje fascinante. Nomad era el protagonista del título de Crytek, aunque en realidad, lo que hacía a Nomad tan impresionante era su nanotraje, que le confería unos poderes increíbles y daba una vuelta de tuerca sorprendente a la acción bélica del juego. Casi se puede decir que eran uno.



DESTACADO
LEIPZIG 2007

Leipzig, capital del videojuego europeo





El mundillo de las ferias de videojuegos dejó atrás, a comienzos de la década, al ECTS, y la Games Convention de Leipzig asumió su papel –que luego llevaría a Colonia, con Gamescom, un par de años después–. La edición de 2007 fue de lo más interesante, coincidiendo allí con personajes como Tim Schaffer, Sid Meier o Bill Roper, y donde nombres como «StarCraft II», «Fallout 3», «Age of Conan» o «Modern Warfare» daban sus primeros pasos. Una década después, muchos de los títulos que allí pudimos ver por primera vez siguen siendo clásicos y están en plena vigencia, y en el impresionante ambiente de un evento que aglutinó a casi doscientos mil visitantes estuvimos probando muchos de estos títulos, disfrutando de momentos de los que hoy estas imágenes son testigo.





NEED FOR SPEED PRO STREET

El mundo de las carreras clandestinas y el tuning estaba en pleno apogeo. Desde comienzos de la década, con el estreno de la saga «Fast & Furious» en cines, EA apostó fuerte por esta ambientación y la llevó a uno de sus puntos álgidos con este «Pro Street», al que en el número 153 le echamos un primer vistazo, descubriendo sus inéditas –y sugerentes– imágenes.





MICROMANÍA 153 TERCERA ÉPOCA

Fuera en la sección que fuera -preview, review, guías, etc.- el número 153 de Micromanía tenía una cantidad de juegazos apabullante.


la solución

Bioshock

Viaje a las profundidades

BIOSHOCK

La odisea de Rapture nos desvelaba por fin todos sus secretos en esta completa solución que nos daba las claves para triunfar en este mundo distópico.


Crysis

El apocalipsis en acción

CRYSIS

«Crysis» estaba cada vez más cerca, y la preview que hicimos en el número 153 nos mostraba algunas imágenes realmente impresionantes.


Hellgate London

¿Venderías tu alma al Diablo?

HELLGATE LONDON

¡Cuántas ganas le teníamos a «Hellgate London»! El primer juego de Flagship Studios prometía darle una vuelta de tuerca al rol de acción en PC.


preview

El tiroteo como espectáculo

John Woo Presents

Stranglehold

STRANGLEHOLD

El estreno de John Woo en el mundo del videojuego nos trajo el espectacular y divertidísimo «Stranglehold», un juego bastante infravalorado en su momento.

CLÁSICOS DE VUELTA

STAR WARS RACER



Antes de que Star Wars se convirtiera en una churrera el anuncio de la película del Episodio I fue todo un acontecimiento, así como sus juegos oficiales, como «Racer».
■ *www.gog.com/game/star_wars_episode_i_racer*

SPELLCASTING 1 2 3



¡Qué tiempos los de las aventuras conversacionales! Algunas, por desgracia, no llegaron traducidas. Y así siguen, pero aún son interesantes, como «Spellcasting 1+2+3», de Legend.
■ *www.gog.com/game/spellcasting_123*

THE DAME WAS LOADED



Si jugaste lo tuyo en los 90, tienes que recordar la fiebre del FMV. La mayoría era juegos muy simples, pero lo del vídeo real tenía su aquel. Como en «The Dame was Loaded», de Beam.
■ *www.gog.com/game/the_dame_was_loaded*

Este mes tenemos grandes anuncios y noticias tristes. Pero todo ello respira amor absoluto por un modo de entender los juegos y una época que, de un modo u otro, no se ha ido del todo.

LOS OCHENTA DE 198X

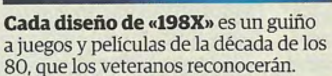
Un juego indie que ofrece un todo en uno de los arcades de los 80

■ **Género:** Arcade ■ **Idioma:** Por confirmar ■ **Estudio/compañía:** Hi-Bit Studios ■ **Lanzamiento:** Primavera 2019
■ **Precio:** 20 € (precio aproximado) ■ **Consíguelo en:** *198Xthegame.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

A punto de conseguir su financiación en Kickstarter estaba «198X» cuando se cerraba este número de Micromanía. El juego es un homenaje a los grandes arcades de los años 80, creado por el estudio sueco Hi-Bit Studios. Reúne fases de beat'em up, coches a lo «OutRun», acción, matamarcianos y mucho más. Pero, aunque lo parezca, sus responsables aseguran que no se trata de una colección de minijuegos, sino un título con una trama que nos llevará a entrar en cada género de manera natural, siguiendo la historia del protagonista.
198xthegame.com
http://kck.st/2JPJWw9



Cada diseño de «198X» es un guiño a juegos y películas de la década de los 80, que los veteranos reconocerán.









¿Alguien ha pensado en «Streets of Rage»? No vas desencaminado, es una de las inspiraciones de la parte de estilo "beat'em up" de «198X».

ADIÓS AL GENIO QUE DIO FORMA A UNA GENERACIÓN



RICK DICKINSON NOS DICE ADIÓS

El creador del diseño de los micros de Sinclair en los 80, Rick Dickinson, falleció el pasado 24 de abril víctima de un cáncer, a los 62 años. Suyos son los diseños del ZX80, ZX81 y ZX Spectrum y sus teclados, creados, como el mismo Dickinson reconoció en su momento, para reducir costes de producción. Actualmente trabajaba en el diseño del ZX Spectrum Next, que puedes ver en:
■ *www.flickr.com/photos/9574086@N02/sets/72157685519763101*



CELEBRA EL 40 ANIVERSARIO SNK

Minirecreativas y muchos recuerdos arcade



■ **Hardware:** Consola mini retro ■ **Idioma:** Por confirmar ■ **Estudio/compañía:** SNK ■ **Lanzamiento:** 2018
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Consíguelo en:** *www.snk-corp.co.jp* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El verano de 1978 vio el nacimiento oficial de lo que conocemos como SNK, y todo aniversario es un buen momento para celebrar. Para ello, la compañía anunció hace tiempo el lanzamiento en Switch de su «SNK 40th Anniversary Collection», pero sobre todo nos ha entusiasmado con la confirmación de una consola retro, la NEOGEO Mini, que llegará este año, aunque no se sabe aún fecha ni precio. Tendrá dos versiones, Asia y resto del mundo, y vendrá con 40 juegos incluidos. El catálogo aún no es oficial, pero se han filtrado nombres como la saga «Samurai Shodown», la saga «King of Fighters», la saga «Metal Slug», «Last Resort» y muchos otros. ¿Quién se puede resistir a algo así? *www.snk-corp.co.jp*



«POW» es uno de los juegos incluidos en la colección de Switch. ¿Lo veremos también como uno de los 40 títulos de la NEOGEO Mini?



LA WEB DEL MES

ZX SPECTRUM NEXT



Era el nuevo proyecto de diseño de Rick Dickinson. Y sirva la referencia, este mes, a la web oficial del ZX Spectrum Next como homenaje al genio que diseñó los micros de Sinclair y que trabajaba en el regreso del mítico micro de los 80, con un aspecto futurista pero fiel a su imagen. En la web del proyecto siguen adelante con el mismo, con el dolor lógico y el reconocimiento a la pérdida de un genio irremplazable. Pero, más allá del recuerdo a Dickinson, toda la información del proyecto es interesantísima para los fans del mítico ordenador.
■ *www.specnext.com*



Además de los datos de SpecNext te volvemos a recomendar darte una vuelta por la página de flickr con los diseños del prototipo. Son absolutamente geniales.

EL LIBRO QUE LOS FANS DE GAMECUBE ESPERABAN

GAMECUBE ANTHOLOGY

GameCube Anthology es uno de los proyectos más atractivos de Kickstarter en los últimos tiempos. Este verano llegará a los backers y otros fans que lo podrán solicitar a Geeks Line Publishing, tras haber triunfado en su campaña. Lo más alucinante de las recompensas son las dos ediciones especiales, Zelda y Starfox, que unos pocos afortunados han logrado tras pagar cientos de euros. ■ *www.facebook.com/Geeks.Line.Publishing*



ULTIMATE EDITION

+



LIMITED ZELDA GAMECUBE



ULTIMATE EDITION

+



LIMITED STARFOX GAMECUBE





HORA DE DARLO TODO

AMD Ryzen+: la segunda generación

Hace ahora un año, AMD recuperó el protagonismo perdido en el mercado de CPUs con su gama de procesadores Zen, reencarnados en los nuevos Ryzen 5 y 7, capaces de competir en igualdad de condiciones con las mejores CPUs de Intel. En abril se ha estrenado la segunda generación de Ryzen, dispuesta a dar el golpe de mano definitivo.

Los primeros procesadores Ryzen estaban enfocados a lo que AMD llama "prosumer", es decir, el "gamer" de toda la vida que ahora también realiza otras tareas mientras juega, como grabar gameplay para luego subirlo a YouTube, hacer streaming en Twitch, participar en torneos de eSport, o tareas exigentes como editar vídeo 4K en tiempo real o disfrutar de juegos de realidad virtual.

Toda esta multitarea exige usar el mayor número de nucleos posibles, por eso AMD apostó por doblar el número de núcleos e hilos en las CPUs "mainstream". Esta ha sido su mayor aportación a la pasada generación.

AMD no consiguió el objetivo, en una única generación, de igualar a Intel, ya que sus Ryzen quedaron un pasito por debajo de los Intel Core. Pero consiguieron dos grandes logros. Por un lado, demostraron que la tecnología Zen no es humo, y que el trinomio Ryzen-Vega-Vulkan puede competir de tú a tú con Intel y NVIDIA. Por otro, desperezó el mercado de CPUs de PC, durante años estancado en los cuatro núcleos.

Quizá no superaron a los Intel Core en rendimiento, pero sí en relación calidad/precio. Con estupendas prestaciones a un precio menor, las CPUs de AMD ya están en el 15.96% de los PCs conectados a Steam (datos de abril), un 45% más que en diciembre pasado, y un ritmo de crecimiento del 5% mensual.



Estos nuevos procesadores cubren todo tipo de consumidores: desde el gamer al youtuber, o el usuario más convencional.

Ahora llega la segunda generación y las expectativas son altas.

La magia de Zen+

El pasado 19 de abril, AMD puso a la venta cuatro nuevas CPUs con la tecnología de segunda generación llamada Zen+, con el nombre



El chipset X470 estrena un software llamado StoreMI que fusiona la velocidad del disco SSD con la alta capacidad del disco duro.

en código Ryzen+, aunque comercialmente siguen siendo CPUs Ryzen. No hay que confundir con la futura arquitectura Zen 2, con tecnología de 7 nm, que está terminada a nivel teórico, pero no la veremos hasta 2019.

La principal característica de esta segunda generación, que es una evolución y no un cambio radical como fue Zen, es que reduce la técnica de fabricación FinFET de los 14 a los 12 nanómetros (nm). Ya hemos comentado otras veces lo que significa reducir la distancia entre transistores: menos consumo, menos calor, menos latencia y más velocidad. Y eso es justo lo que vamos a obtener con los Ryzen+. El consumo se ha reducido una media del 11%, y el rendimiento aumentado un 16%.

AMD también ha trabajado para reducir un 11% la latencia de la memoria, que repercute en una mejora del rendimiento independiente del procesador, y se nota principalmente en los juegos.

Al ser una evolución no estrenan nuevas tecnologías, pero sí mejoran las actuales. Por ejemplo la nueva XFR 2 o eXtended Frequency Range 2, una técnica desarrollada por AMD que permite realizar un overclocking automático, sin necesidad de tener que cambiar manualmente valores en la BIOS. Usando la inteligencia artificial, el software de AMD analiza las aplicaciones que usas y la temperatura, y es capaz de ajustar un patrón de overclocking. Con XFR 2 se obtiene una mejor curva de consumo y potencia, y se cambia más rápido entre diferentes velocidades del procesador. Una mejora es que en la anterior generación XFR solo se aplicaba a dos núcleos, pero XFR 2 se aplica a todos los que existan.

> “La evolución en velocidad y tecnología, y la reducción de precios son la base de Ryzen+”

También estrenan la tecnología Precision Boost 2, una software de inteligencia artificial que analiza las condiciones de temperatura y consumo en tiempo real, para ajustar con precisión cuándo puede usar el Boost o velocidad máxima de reloj.



Los nuevos AMD Ryzen son los primeros de la industria en utilizar litografía FinFET de 12 nanómetros.

RYZEN 7

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CONSUMO (TDP)	PRECIO
1700	8	16	3 GHz	3.7 GHz	65 W	369 €
1700X	8	16	3.4 GHz	3.8 GHz	95 W	449 €
1800X	8	16	3.6 GHz	4 GHz	95 W	569 €
2700	8	16	3,2 GHz	4.1 GHz	65W	289 €
2700X	8	16	3,7 GHz	4,3 GHz	105W	323 €

También se han implementado optimizaciones en la Red Neural de Predicción. Las CPU Ryzen usan algoritmos de Inteligencia Artificial que crean un mapa temporal de cómo tus programas usan la CPU. Después utilizan este mapa para ajustar el rendimento en función de cómo usas el ordenador. Literalmente, mejoran su funcionamiento a medida que más los usas y más aprenden de tu forma de utilizar el PC.

Estos algoritmos inteligentes también son capaces de predecir qué datos van a necesitar tus programas cuando se ejecutan, y los cargan en memoria con antelación para que estén listos justo cuando los necesitas.

Ryzen+ 7

Los dos nuevos procesadores de gama alta de AMD se llaman Ryzen 7 2700 y Ryzen 7 2700X. De momento no hay rastro de un supuesto 2800X, que sustituya al actual 1800X. Los Threadripper de segunda generación llegarán en la segunda mitad del año.

Los dos nuevos Ryzen 7 disponen de 8 núcleos y 16 hilos, y se diferencian básicamente en las velocidades, con 3.2 y 3.7 GHz de velocidad base, respectivamente, y 4.1 y 4.1 GHz de Boost (velocidad que solo se alcanza en tareas poco exigentes y cuando la CPU no supera una determinada temperatura).

Ambas CPUs vienen con 20 MB de memoria caché smart prefetch. Son compatibles con memoria RAM DDR4 a 2933 MHz.

Según AMD, en sus benchmarks con 12 juegos a 1080p y gráficos en Ultra, el Ryzen 2700X es sólo un 5% más lento que el Intel i7-8700K, que tiene un precio similar. Sin embargo es un 20% superior en aplicaciones de diseño gráfico y edición de vídeo. Pero como siempre, estos benchmarks hay que cogerlos con alfileres.

RYZEN+ 5

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	BOOST	CONSUMO (TDP)	PRECIO
1400	4	8	3.2 GHz	3.4 GHz	65 W	169$
1500X	4	8	3.5 GHz	3.7 GHz	65 W	189$
1600	6	12	3.2 GHz	3.6 GHz	65 W	219$
1600X	6	12	3.6 GHz	4 GHz	95 W	249$
2600	6	12	3.4 GHz	3.9 GHz	65W	190 €
2600X	6	12	3.6 GHz	4.2 GHz	95W	225 €

LOS NUEVOS DISIPADORES WRAITH LED

AMD presume de que sus CPUs incluyen disipadores gratuitos de alta calidad, que no requieren un desembolso extra para comprar un disipador decente, como ocurre con la competencia.

Y quiere seguir manteniendo la promesa con los nuevos disipadores de la segunda generación Zen+.

La nueva CPU Ryzen 7 2700 estrena el disipador Wraith Spire LED, mientras que el Ryzen 7 2700X se queda con el Wraith Prism LED.

Destacan los nuevos ventiladores silenciosos a 39 dbA, con un 24% más de superficie de refrigeración, y un 34% más de flujo de aire que su predecesor.

El más avanzado es el modelo Prism, con tuberías de calor en contacto directo con la CPU, y posibilidad de overclockear el ventilador. Con varios modos de uso programables, según la intensidad. El modo LED también es programable y tiene modo nocturno.

Por supuesto, hay disipadores más avanzados, pero cuestan bastante dinero. El AMD Wraith cumple con su función a la perfección para un uso estándar del procesador.



Otras dos importantes mejoras son los nuevos disipadores Wraith LED incluidos gratis con ambas CPUs, con una calidad suficiente para que no tengas que comprar disipador, como suele ocurrir con las CPUs de Intel.

Según pruebas llevadas a cabo por PC Componentes, el consumo es 40W más bajo y la temperatura 7 grados menos, con respecto a la generación anterior. Un gran logro de AMD, teniendo en cuenta que el rendimiento ha aumentado más de un 10%.

Otro dato muy significativo es que el precio de salida de esta segunda generación es muy inferior al de la primera. Por ejemplo el Ryzen 7 1700X costaba 449€ el año pasado, mientras que el Ryzen 7 2700X ya se vende en tiendas españolas por solo 323€.

La diferencia de precio es de apenas 30€, así que merece la pena optar por la versión X. Eso sí, el consumo del 2700X es casi un 40% superior.

Ryzen+5

En la generación anterior el Ryzen 5 más potente fue el más vendido. En esta generación la diferencia de precio entre gamas es menor, pero seguro que ocurre algo similar.

Las nuevas CPUs se llaman AMD Ryzen 5 2600 y 2600X. Se mantienen los 6 núcleos y 12 hilos, y se ha aumentado la velocidad, sin subir el consumo.

Ambos Ryzen 5 2600 tiene una memoria caché de 19 MB smart pre-fetch. Son compatibles con memoria RAM DDR4 a 2933 MHz.

Como su hermano mayor, y siempre según AMD, el Ryzen 5 2600X es sólo un 5% más lento que el Intel i5-8600K, y un 20% superior en aplicaciones de diseño gráfico y edición de vídeo.

Incluyen los mismos disipadores que los Ryzen 7, pero sin LED.

Con Vega integrado

En realidad la segunda generación de Ryzen se estrenó el pasado mes de febrero, con la nueva AMD serie G de chips de escritorio equipados con una GPU integrada Vega, así que no necesitan tarjeta gráfica.

Son los modelos AMD Ryzen 5 2400G y Ryzen 3 2200G.

Se componen de una CPU de gama media que sirven para todo, con un bajo consumo, ideal para instalar en barebones y ordenadores compactos. Según AMD son capaces de ejecutar juegos a 1080p (con calidad baja) sin necesidad de gráfica dedicada, y también son compatibles con la Realidad Mixta de Microsoft. El AMD Ryzen 5 2400G cuesta 144€ y el Ryzen 3 2200G se queda en 95€.

NUEVAS PLACAS RYZEN SOCKET AM4 CON CHIPSET 400

Aunque las placas de la anterior generación son compatibles con los nuevos Ryzen+, AMD ha lanzado un nuevo chipset de la serie 400, que se incluye en las nuevas placas que mostramos a continuación.

MSI X470 GAMING PLUS

MSI nos trae una de las placas con chipset X470 más asequibles.

Acepta hasta 64 GB de RAM DDR4, tres gráficas en modo Crossfire, tiene USB 3.1 Gen 2, y almacenamiento M.2. Está optimizada para la RV. Usa tecnología de memoria de sonido Audio Boost 4, optimización del rendimiento de los USB, y tarjeta MSI GAMING LAN que reduce la latencia en los juegos multijugador.

Por supuesto, con iluminación LED totalmente configurable.

La nueva MSI X470 Gaming Plus tiene un precio de 134€.

INFOMANÍA

- **CPUs:** AMD RYZEN A-series, Athlon para Socket AM4
- **Chipset:** AMD X470
- **Conector:** AM4
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 3466 MHz 64 GB
- **Audio:** 8 canales 7.1 HD. AudioBoost
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI, DVI-D, 10/100/1000 Gigabit Lan, USB ports 2 x USB 3.1 (Gen 2) 8 x USB 3.1 (Gen 1) + 6 x USB 2.0
- **Slots:** 12 x PCI-E 3.0 x16 slot + 1 x PCI-E 2.0 X16 slot, soporta 3-way Crossfire
- **Tarjetas gráficas:** Tres
- **Almacenamiento:** 2x M.2 slot, 6 x SATA 6 Gb/s

134 € en PC Componentes

es.msi.com/Motherboard/X470-GAMING-PLUS.html





GIGABYTE AORUS X470 ULTRA GAMING

La nueva placa Aorus de Gigabye añade prestaciones a las vistas el año pasado. Incluye un chip gráfico integrado con soporte de resolución 4K, y soporte de dos discos M.2. Pese a que está pensada para hardware AMD, es compatible con el uso de gráficas NVIDIA en SLI.

Acepta hasta 64 GB de RAM DDR4 de hasta 3.200 MHz, sonido de 8 canales, y conectores USB Tipo C y USB 3.1 Gen2. También está optimizada para la RV. Presume de tener uno de los mejores sistemas de protección contra subidas de tensión y cortes eléctricos.

INFOMANÍA

- **CPUs:** AMD Ryzen/7th Generation A-series/Athlon II/Athlon
- **Chipset:** AMD X470
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3200 MHz. Hasta 64 GB
- **Chip gráfico:** Integrado con resolución 4K y 2 GB de mem. gráfica compartida
- **Audio:** Realtek ALC1220 CODEC de audio de alta definición de 2/4/5.1/7.1 canales y salida S / PDIF
- **Conectores:** HDMI 2.0, DVI-D, Intel GbE LAN (10/100/1000 Mbit), 1 x USB 3.1 Gen2, 4xUSB 3.1 Gen1, 8xUSB 2.0/1.1
- **Slots:** 1 x PCI E x16, 1 x PCI E x8, 1 x PCI Express x4, 2 x PCI 2.0
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2, RAID 0, 1, 10

149,90 € en PC Componentes

http://es.gigabyte.com/products/page/mb/x470_aorus_ultra_gamingrev_10#kf

Nuevos chipsets, mismas placas

La segunda generación de Ryzen es compatible con el socket AM4 estrenado en la generación anterior, y también con sus chipsets X370, B350 y A320. Si tienes una placa Zen te va a servir con los nuevos procesadores Zen+. Lo único que tienes que hacer es una actualización de la BIOS.

Sin embargo, pese a esta compatibilidad AMD ha lanzado un nuevo chipset X470, con novedades específicas pensadas para los nuevos Ryzen. La principal novedad es que incluye soporte del nuevo conector PCI-Express 3.0 x4, que sustituye al PCI-Express 2.0 x8. También estrena tecnología de aceleración StoreMI, que fusiona la velocidad del SSD con la capacidad de un disco duro.

AMD ha mejorado velocidades y tecnologías de rendimiento asociadas, además ha ajustado los precios. ¿Será suficiente para recortar distancias con Intel?



AMDG

MODELO	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD (BOOST)	UNIDADES GRÁFICAS DE COMPUTACIÓN	VELOCIDAD DE RELOJ DE LA GPU	CACHÉ L2/L3	CONSUMO (TDP)
RYZEN 5 2400G CON RX VEGA 11	4	8	3.9 GHz	11	1250 MHz	6 MB	45-65W
RYZEN 3 2200G CON RX VEGA 8	4	4	3.7 GHz	8	1100 MHz	6 MB	45-65W

ASROCK FATAL1TY X470 GAMING K4

ASRock nos ofrece una placa base para los nuevos Ryzen con todo lo que se espera de un ordenador moderno.

Su punto fuerte es el soporte de hasta 64 GB de RAM overclockeada a 3466 MHz. Sus dos ranuras PCI-Express 3.0 x16 son compatibles con SLI y Crossfire.

Tiene también soporte para dos discos con factor forma M.2, con disipador de calor propio. El chip de audio integrado es compatible con Soundblaster Cinema 5.

Y, por supuesto, iluminación LED personalizable, un imprescindible en entornos gamer.

INFOMANÍA

- **CPUs:** AMD Ryzen/7ª Generación A-series/Athlon II/Athlon
- **Chipset:** AMD X470
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3466 MHz. Hasta 64 GB
- **Chip gráfico:** Integrado con 2 GB de memoria gráfica compartida
- **Audio:** Realtek ALC1220 CODEC de audio de alta definición de 8 canales y salida S / PDIF. Compatibilidad con Sound Blaster Cinema 5
- **Conectores:** HDMI, Intel I211-AT LAN, 1 x USB 3.1 Gen2, 1 x USB Type C, 6 x USB 3.1 Gen1, 2 x USB 2.0/1.1,
- **Slots:** 2xPCI E 3.0 x16, 4x PCI E x1,
- **Tarjetas gráficas en paralelo:** 4-Way CrossFireX,4-Way SLI,CrossFireX,SLI
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2, 1 x U.2, RAID 0, 1, 10

185 €
en PC Amazon

www.asrock.com/MB/AMD/Fatal1ty%20X470%20Gaming%20K4/index.es.asp



ASUS ROG CROSSHAIR HERO VII



Asus ROG Crosshair Hero VII cuesta casi 300€, pero merece la pena si puedes permitírtelo.

Está enfocada a la refrigeración, con una zona de refrigeración líquida, controles de ventilador y disipación de M.2.

Está diseñada en torno al OC, y hasta permite acelerar la RAM DDR4 hasta los 3.600 MHz.

Su amplificador consigue un sonido a 120 dB. El puerto Ethernet con tecnología de Intel está pensado para reducir la latencia al mínimo en el juego online. También se han mejorado los puertos USB. Soporta SLI y Crossfire.

INFOMANÍA

- **CPUs:** AMD AM4 Socket AMD Ryzen 2ª Gen./Ryzen Radeon Vega/Ryzen/ 7ª Generación A-series/Athlon X4
- **Chipset:** AMD X470
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 1866 / 3600 MHz. Hasta 64 GB.
- **Chip gráfico:** Integrado con 2 GB
- **Audio:** ROG SupremeFX 8-Channel High Definition Audio CODEC S1220 con S/PDIF. Amplificador 120 db SNR
- **Conectores:** HDMI 1.4a, Displayport, Intel I211AT Gigabit LAN , 2 x USB 3.1 Gen2, 2 x USB Type C, 4 x USB 3.1 Gen1, 8 x USB 2.0/1.1,
- **Slots:** 2 x PCI Express 3.0 x16, 1 x PCI Express x16, 2 x PCI 2.0
- **Gráficas:** NVIDIA SLI y AMD CrossfireX
- **Almacenamiento:** 8 x SATA 3.0, 2 x M.2, 1 x U.2, RAID 0, 1, 10

274,90 €
en PC Componentes

www.asus.com/es/Motherboards/ROG-CROSSHAIR-VII-HERO/

ROBUSTEZ GAMING EN TUS DEDOS PARA LLEVAR A CUALQUIER PARTE

K63 WIRELESS + LAPBOARD K63

Teclado inalámbrico + soporte **Precio:** 129.99 € (K63 wireless), 59.99 € (Lapboard) **Info:** Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Rara vez podrás toparte con un teclado gaming como el K63 wireless de Corsair, abanderado de su nueva gama de periféricos Unplug&Play. Prescinde del teclado numérico, **apuesta por un diseño donde el pragmatismo se impone** y más allá de los eficaces interruptores Cherry MX Red, iluminación controlable con Corsair CUE y teclas de control multimedia, todo se ciñe a la comodidad, la ergonomía y la precisión. Manejable al máximo –algo más de 1 kg–, con reposamuñecas extraíble –tan cómodo con él como sin él–, es robusto, resistente, ligero, la conectividad inalámbrica es perfecta –con conexión a 2.4 GHz o Bluetooth– y aunque nos gustaría que su batería durase algo más, puedes estar 24 horas a tope. ¡Sensacional!

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía





En la parte posterior del K63 se encuentran el interruptor para desconectar el teclado y el microUSB para el cable de alimentación, que también le otorga conectividad directa.

INFOMANÍA

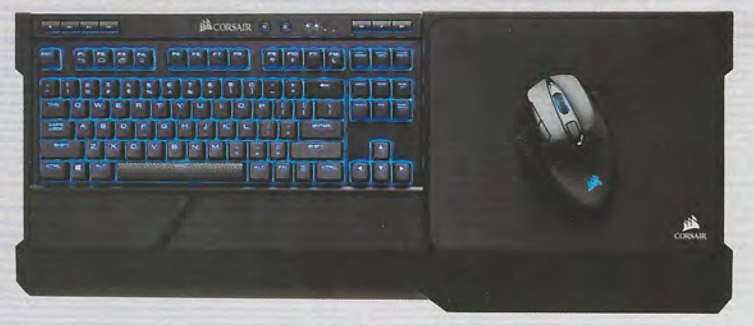
FICHA TÉCNICA

- **Peso:** 1.09 kg
- **Retroiluminación:** Ice Blue
- **HID Tasa de refresco:** 1000Hz
- **Interruptores:** Cherry® MX Red
- **Teclas:** 87
- **Conectividad:** Cable e inalámbrico
- **Altira ajustable:** Sí
- **Teclas dedicadas audiovisual:** Sí
- **Rollover:** NKRO 100% Anti-Ghosting
- **Tamaño (Full/TKL):** Tenkyeless
- **Conectividad cable:** USB 3.0 o 3.1 Type-A
- **Conectividad inalámbrica:** 1ms 2.4GHz, Bluetooth 4.2 + LE
- **Carga de batería:** USB al PC
- **WIN Lock:** Sí
- **Teclas controles audiovisual:** Controles dedicadso
- **Reposamuñecas:** Incluído
- **CUE Software:** Soporte de versión CUE 2.x
- **Tipo de cable:** No entrelazado
- **Duración media de la batería:** Hasta 25 horas con baja intensidad o hasta 75 horas sin uso de retroiluminación
- **Tipo de batería en teclado:** Recargable de ión Litio
- **Distancia máxima de cobertura:** Hasta 10 metros

LLÉVATE EL K63 AL SOFÁ Y JUEGA EN TUS RODILLAS

Si te gusta jugar en el sofa con Big Picture, lo querrás. El Lapboard K63 está pensado para acoplar el teclado K63 Wireless, Incorpora en su estructura un reposamuñecas y una alfombrilla. No es nada cómodo para usar en mesa, pero sí para utilizarlo sobre tus rodillas..





NUESTRA OPINIÓN

El K63 wireless sorprende por su precisión, comodidad y robustez. Su condición inalámbrica podría echarte para atrás si eres un jugador hardcore, pero su respuesta es perfecta, tanto a 2.4 GHz como con Bluetooth. Si te va jugar en el sofá el lapboard es un perfecto complemento.



VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

TODO EN TU MANO, POR MENOS
BG APACHE

Producto: Ratón gaming **Precio:** 9.90 €
Más información: BG **Web:** *www.bg-gaming.com*

Los modelos de ratones gaming se van haciendo cada vez más asequibles sin renunciar a ninguna prestación relevante, como demuestra el perfecto ejemplo del **BG Apache. Sus hasta 3200 dpi** –ajustables al vuelo–, sensor óptico, 6 botones, iluminación LED en 4 colores y diseño simétrico, para ser cómodo y ergonómico, están disponibles desde abril a un precio tan bajo que resulta casi increíble.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



MÁS COMODIDAD PARA TUS PARTIDAS



TRUST GXT 707R RESTO

Producto: Silla gaming
Precio: 229.99 €
Más información: Trust
Web: *www.trust.com*

No hay demasiadas sillas gaming que soporten pesos tan elevados como la **GXT 707R Resto de Trust –hasta 150 kg–**, pero no es, ni mucho menos, su característica más destacada. Además de la robustez, la comodidad es un factor fundamental. Ofrece ángulo de rotacion completo, se puede reclinar hasta 90°, e incluye almohadones lumbares y cervicales de quita y pon.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

DESCANSA TUS MANOS EN LA BATALLA
KROM KROWN

Producto: Teclado gaming de membrana **Precio:** 24.90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*

Disfrutar de la mayor comodidad en tus dedos y muñecas en las partidas de tus juegos favoritos, sin renunciar a ninguna prestación de calidad en un teclado gaming, no está reñido con un buen precio. La clave está en **la membrana que tiene el Krom Krown como base**, pero además ofrece iluminación en tres colores, antighosting de 19 teclas y cinco teclas multimedia.

INTERÉS ■■■■■■■□□□



TECNOGAMING



BENQ EX3203R

El nuevo modelo de monitor gaming de BenQ es otro de los que **se apuntan al FreeSync 2**. El EX3203R ofrece resolución QHD 2560x1440 en sus 32", con un panel de curvatura 1800R. Tiene un panel VA, respuesta de 4ms y refresco de 144 Hz. De momento, no se ha confirmado precio.
www.benq.es

CORSAIR 1000D



Es posible que no hayas visto nada tan enorme y versátil como el nuevo **Corsair 1000D, un auténtico superchasis** PC capaz de albergar un sistema completo E-ATX y un Mini-ITX de manera simultánea, con hasta 13 soportes de ventiladores.
www.corsair.com



DRIFT DR150

Desde finales de este mes están disponibles las nuevas DR150 de Drift. La gama de sillas gaming viene **equipada con pistones de gas de clase 4**, para ser resistentes a gran peso. Están forradas de polipiel y su estructura es de FOAM acolchado. Están disponibles en varios colores por 199.90 €.
www.driftgaming.eu



TT ESPORTS IRIS OPTICAL RGB

El nuevo modelo de ratón gaming de la división eSports de Thermaltake ofrece **hasta 5000 dpi**, interruptores con una vida de hasta 20 millones de pulsaciones, iluminación RGB personalizable con 9 efectos dinámicos. Se espera que esté disponible por menos de 30 €.
www.ttesports.com

GRAN FIABILIDAD INALÁMBRICA (Y CON UNA BASE PERFECTA)

DARK CORE RGB SE / QI MM1000

Producto: Ratón / alfombrilla **Precio:** 129 € (Dark Core), 92.95€ (Qi MM1000) **Más info.:** Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Aunque se venden por separado, la pareja que forman el Dark Core RGB SE y la alfombrilla/ cargador QiMM1000 es perfecta. Si los prefieres por separado, siguen siendo dos productos sensacionales. El Dark Core llega hasta los **16000 dpi, es comodísimo en su manejo, sus materiales son de altísima calidad** y su extrema personalización, gracias a Corsair CUE , es total. La Qi MM 1000 no se queda atrás. Una alfombrilla de gran tamaño, dura, cómoda y que sirve de cargador Qi. ¡Un matrimonio increíble!

INTERÉS





PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA DARK CORE RGB SE

- **Botones programables:** 9
- **DPI (máximo):** 16000
- **Sensor:** PMW 3367
- **Tipo de sensor:** Óptico
- **Iluminación:** 4 zonas RGB
- **Perfiles en memoria:** 3
- **Tipos de interruptores:** Omron
- **Conectividad:** Cable (extraíble), inalámbrica
- **Vida media interruptores:** 50 millones de pulsaciones
- **Tipo de agarre:** Palma
- **Peso:** 128 g
- **Soporte software CUE:** CUE 2.0
- **Cable:** trenzado 1.8 m
- **Dirigido a juegos:** FPS, MOBA
- **Frecuencia:** 1000 Hz
- **Duración batería:** 16 horas con iluminación estándar o 24 horas sin iluminación
- **Tipo de batería:** Polímero de litio, recargable
- **Conectividad inalámbrica:** USB 2.4 GHz o Bluetooth

ALFOMBRILLA Y CARGADOR INALÁMBRICO TOTAL

Mucho más que una alfombrilla. La superficie dura es apta para todo tipo de ratones ópticos y láser, tiene base de goma antideslizante y gran tamaño (350x260mm), pero es también un cargador inalámbrico Qi, con adaptadores para smartphone.





NUESTRA OPINIÓN

Ya sea por separado o juntos, el Dark Core RGB SE y la Qi MM1000 aportan soluciones -tanto gaming como estándar- realmente innovadoras en eficacia, comodidad y carga libre de problemas. Uno y otro producto son sensacionales en sus cometidos y muy recomendables.

LA NOTA **89**

VALORACIÓN POR APARTADOS

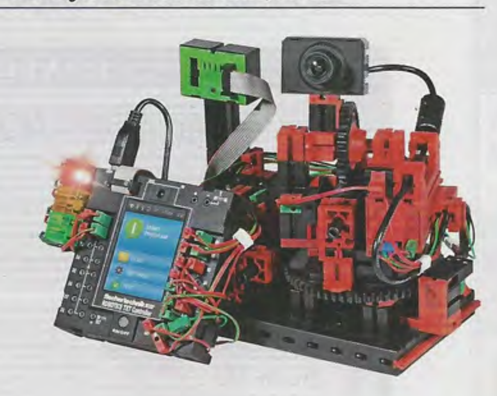
- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

HAZ TÚ MISMO TU CASA INTELIGENTE

FISCHER TECHNIK TXT SMART HOME IOT

Producto: Robot educativo **Precio:** 199.95 € **Más info.:** Ocio Global Import
Web: *www.ocioglobalimport.com / www.fischertechnik.de/es-es*

El concepto de Smart Home se está empezando a convertir en algo cotidiano, pero nada como experimentar de primera mano **lo que una casa inteligente puede ser con un producto como el Fischer Technik TXT Smart Home IoT** , un robot educativo para construir, dotado de sensores para medición de humedad, temperatura, ruidos, calidad del aire, presión, etc. A partir de los 10 años.
INTERÉS



SONIDO EN MOVIMIENTO

ENERGY OUTDOOR BOX BIKE

Producto: Altavoces bluetooth **Precio:** 59.90 €
Más información: Energy System **Web:** *www.energysystem.com*



Si eres de los que no pueden estar sin escuchar música en ningún momento y quieres algo más que unos auriculares, los modelos Energy Outdoor Box de Energy System son una estupenda solución. El modelo Adventure sale por 49.90€ y el Box Bike (en la imagen) por 59.90€. Éste **ofrece accesorios para colocar sobre la bicicleta** y llevarte el sonido rodando, a cualquier parte.
INTERÉS

TU RED TE SIGUE POR TODAS PARTES

D-LINK COVR-C1202

Producto: Sistema WiFi Mesh de extensores **Precio:** 209 €
Más información: D-Link **Web:** *eu.dlink.com/es*

Dentro de las soluciones de mejora de la señal WiFi en las distintas estancias de una casa, D-Link ofrece una de las mejores soluciones con sus **sistemas extensores de Malla WiFi. El Covr C1202 es perfecto** para una casa de tamaño medio, con dos nodos que enganchan automáticamente tus dispositivos WiFi de forma inteligente, mientras te desplazas, sin pérdida.
INTERÉS



TECNOTREND



MÁS FREESYNC EN LO NUEVO DE MSI

MSI sigue apostando por los monitores gaming con la última incorporación a su catálogo. El **Optix AG32C ofrece un panel VA**, con 1 ms de respuesta, sin ghosting y curvatura 1800R. Tiene 31.5", es compatible FreeSync, resolución Full HD y frecuencia de refresco de 165 Hz. Sale por 379 €.
es.msi.com



UNA SMART TV A PRECIO ASEQUIBLE

SPC ha lanzado el SPC Alien y el SPC Alien Stick, para **convertir cualquier TV en una Smart TV**. SPC Alien Stick se usa como un pendrive conectado al HDMI del televisor. Sale por 59.90€. El Alien usa contenidos de PlayStore con Android 4.4. KitKat, y viene con mando. Sale por 69.90 €.
www.spc-universe.com



EL SONIDO SEGÚN TRUST

Entre la nueva gama de barras de sonida que ha anunciado Trust en las últimas semanas, destaca la **GXT 668 Tytan 2.1, que incluye entrada óptica y sonido digital**. Es compatible con PC, consola y TV y viene con un subwoofer de mader con LED parpadeantes. Sale por 149.99 €.
www.trust.com



MÁS FUERZA A TUS AURICULARES

Si juegas en tu PC con auriculares con cable y quieres darles más calidad y potencia, el SoundKey PC Gamers Edition de Cyrus es una solución impresionante. Se conecta al USB y entrada mic del PC, y **es un DAC y amplificador** que limpia y mejora la calidad. Cuesta 129.99 €.
www.cyrusaudio.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



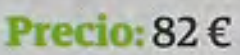
PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €





TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



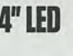
DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING X 3GB GDDR5
Precio: 294.90 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

MSI H370 GAMING PRO CARBON
Precio: 144.95 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

El chipset H370 es la base de esta versátil y potente placa de MSI, perfecta para los Core de 8ª generación.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

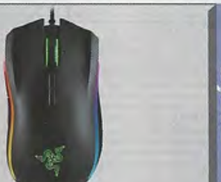
La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



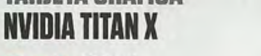
PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €





TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última –incluyendo procesador Kaby Lake–, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE
Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15
Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

GENOME GREEN
Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V
Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T
Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS73VR 7RF
Precio: 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3
Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75VR
Precio: 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala GAS GUZZLERS COMBAT CARNAGE

Si lo tuyo son las carreras y te gusta más el olor a gasolina y goma quemada que cualquier otra cosa, no te pierdas este juegazo de regalo.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: CPU: Dual Core a 2 GHz RAM: 2 GB Tarjeta 3D: 256 MB (Radeon HD 4850, GeFOrce 8800) Conexión: ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

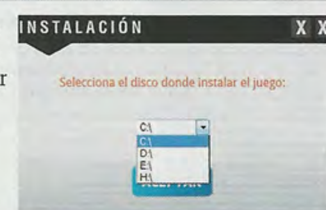
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «Gas Guzzlers». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Gas Guzzlers» para acceder a tu área personal e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. Éste es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



A todos nos gusta sentir el vértigo de la velocidad. Pisarle a fondo, agarrar el volante y controlar cientos de caballos bajo el capó, tomar las curvas a toda pastilla, disparar un misilazo a ese insensato que acaba de adelantarnos y que piensa que va a ganar la carrera... Sí, misiles, cohetes, lanzallamas. Esto es «Gas Guzzlers» y aquí no estás ante una competición para pusilánimes. Aquí la victoria es lo único que importa y todo está permitido. ¡Todo!

¡Acaba con tus contrincantes!

«Gas Guzzlers» no es un juego de velocidad como otros. Aquí importa más conseguir la victoria a cualquier precio que ser un gran piloto, aunque en realidad todo cuenta, ¿verdad? No se trata solo de ser hábil al volante, tener un superdeportivo y contar con buenos reflejos. Puedes hacer una carrera perfecta y que el misil de un rival te haga volar por los aires justo antes de cruzar la matea, así que prepárate para cualquier imprevisto.

Tunear tu coche con armas y sistemas defensivos de todo tipo será vital para enfrentarte a estas carreras mortales. Además, podrás conseguir "power ups" por todos los circuitos que te darán ventajas realmente importantes sobre tus rivales en cada competición, así que debes estar atento a todo cuando conduzcas.

Emplea el dinero ganado en cada carrera para mejorar tu coche y comprar armas, escudos y potenciar su mecánica, convirtiéndolo en una máquina de guerra. Recuerda, que aquí no importa demostrar ser el mejor, aquí lo que hay que demostrar es que eres el más fuerte. Agarra el volante, pisa a fondo y apunta bien. ¡«Gas Guzzlers» te espera!

> "Participa en carreras en las que todo está permitido y consigue la victoria final"



Misiles, explosiones... en «Gas Guzzlers» todo vale para superar a tus rivales en la carretera y conseguir la victoria en una competición mortal.

¡Prepara tu coche y conviértete en el terror del asfalto! Configura tu deportivo con extras tan interesantes como unas lanzaderas de misiles. ¡A ver quién es el guapo que se atreve a adelantarte!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Gas Guzzlers» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y en la noticia destacada de la web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y [redacted]

JUEGA A TOPE CON STATE OF DECAY 2 EN TU PC, CON GAME

La invasión zombi ha llegado hasta GAME, pero gracias a este arsenal de periféricos y equipos gaming, podrás acabar con los muertos vivientes de la forma más eficaz, divertida y espectacular. ¡Usa ya estas armas para acabar con ellos!

Trust GXT 890 CADA Mecánico Switch Red

¡Dale color a tu lucha contra los zombis con un teclado genial!

89'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Interruptores de respuesta rápida Outemu de color rojo con una resistencia de hasta 50 millones de pulsaciones.
- Retroiluminación RGB LED personalizable con iluminación por tecla mejorada.
- Teclado avanzado N-key (pulsación simultánea de teclas) que evita el efecto fantasma.
- Tasa de sondeo de hasta 1000 Hz y tiempo de respuesta de hasta 5 ms.
- Software avanzado para programar botones y macros; 18 efectos de luces predeterminados y 10 perfiles de luces personalizados.
- Modo de juego especial para deshabilitar las teclas de Windows.
- Placa superior metálica genuina.
- Pies de goma antideslizante.

Trust GXT 322 Dynamic

Localiza al instante a tus enemigos gracias al audio de los GXT 322

39'95 €



CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 2 m
- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Color del producto:** Negro, Rojo
- **Utilizar con:** PC/Juegos
- **Micrófono mudo:** Sí
- **Manual de usuario:** Sí
- **Tipo de auricular:** Binaural
- **Estilo de uso:** Diadema

Trust GXT 170 Heron RGB

Precisión y comodidad están a tu alcance con este ratón ambidextro



59'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 1,8 m
- **Dimensiones:** 128x74x41 mm
- **Cantidad de botones:** 6
- **Tecnología del sensor:** Óptico
- **Resolución de movimiento:** 7000 DPI
- **Iluminación:** Sí
- **Frecuencia de sondeo (mín.):** 125 Hz
- **Frecuencia de sondeo (máx.):** 1000 Hz
- **Número de botones programables:** 5
- **Peso:** 135 g
- **Factor de forma:** Ambidextro
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Memoria incorporada:** Sí
- **Pantalla incorporada:** No

¡JUEGA A STATE OF DECAY 2 CON ESTOS EQUIPOS GAMING!

CARACTERÍSTICAS

- **Modelo del procesador:** i7-7700HQ 2.8 GHz
- **Configuraciones PCI Express:** 1x16,1x8,2x4,2x8
- **Tipo de unidad óptica:** DVD Super Multi DL
- **RAM:** 8 GB DDR4-SDRAM
- **Versión de Bluetooth:** 4.0
- **Cámara frontal:** Si
- **Ethernet:** Si
- **Pantalla:** 15.6" 1920 x 1080 Pixeles
- **Adaptador de gráficos versión DirectX:** 12.0
- **Adaptador de gráficos versión OpenGL:** 4.4
- **Cantidad de puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 2
- **Cantidad de puertos tipo C USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 1
- **Cantidad de puertos USB 2.0:** 1
- **Sistema operativo instalado:** Windows 10 Home
- **Wi-Fi estándares:** IEEE 802.11ac
- **HD:** 1000 GB
- **Tarjeta de lectura integrada:** Sí
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Ethernet LAN:** 10,100,1000 Mbit/s
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Retroiluminación LED:** Si
- **Capacidad de disco duro:** 1000 GB
- **Tarjetas de memoria compatibles:** MMC,SD
- **Modelo de gráficos en tarjeta:** Intel HD Graphics 630
- **Modelo de adaptador de gráficos discretos:** NVIDIA GeForce GTX 1050
- **Peso:** 2,5 kg

ASUS GL553VD-DM078T i7-7700HQ GTX 1050 8GB 1TB HDD 15.6" Win 10

¡Acaba con la amenaza zombi en cualquier lugar, con un portátil increíble que lo puede todo!

1045'95 €





Asus GR8 II-T065Z i5-7400 GTX 1060 8 GB 1TB HDD + 128GB SSD Win 10

Si quieres combatir el holocausto zombi en casa, nada como este PC gaming de ASUS... ¡con un precio que te dejará muerto!

1095'95 €

CARACTERÍSTICAS

Caché del procesador: 6 MB
Adaptador de gráficos a bordo de frecuencia dinámica (max): 1000 MHz
Escalabilidad: 1S
Configuración de CPU (máximo): 1
Intel® Enhanced Halt State: Sí
Configuraciones PCI Express: 1x16,1x8+2x4,2x8
Frecuencia del procesador: 3 GHz
Memoria interna: 8 GB
Unidad de almacenamiento: HDD+SSD
Dimensiones: 281,3x88x299 mm
Gráficos discretos memoria del adaptador: 3 GB
Serie del procesador: Intel Core i5-7400
Adaptador de gráficos a bordo versión DirectX: 12.0
Adaptador de gráficos a bordo versión OpenGL: 4.4
Cantidad de puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1): 4
Cantidad de puertos tipo A USB 3.1 (3.1 Gen 2): 1
Cantidad de puertos tipo C USB 3.1 (3.1 Gen 2): 1
Ethernet LAN (RJ-45) cantidad de puertos: 1
Socket de procesador: LGA 1151 (Socket H4)
Sistema operativo instalado: Windows 10 Home
Ethernet LAN, velocidad de transferencia de datos: 10,100,1000 Mbit/s
Tipo de memoria interna: DDR4-SDRAM
Disco de estado sólido, capacidad: 128 GB
Capacidad de disco duro: 1000 GB
Modelo de gráficos en tarjeta: Intel HD Graphics 630
Modelo de adaptador de gráficos discretos: NVIDIA GeForce GTX 1060
Peso: 4 kg



PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

¡Este es el juego de rol que esperabas!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/co.:** Obsidian/Versus Evil
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 5
- **PVP rec:** 49.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *eternity.obsidian.net*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Clases de personaje:** 11
- **Razas:** 6
- **Personajes multiclase:** Sí
- **Habilidades:** activas y pasivas
- **Atributos básicos:** 6
- **Tipos de defensas:** 4
- **Tipos de trabajos:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100T a 2.50 GHz, AMD Phenom II X3 B73
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatbible DX11
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)
- **S.O.:** Windows Vista 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



El arranque de la aventura deja varado a nuestro barco, el Desafiante, en una playa tras un asalto pirata y una tormenta.



Los árboles de habilidades ofrecen infinitas combinaciones y posibilidades en el desarrollo de los personajes del grupo.



El diseño de los mapas locales es similar al de los últimos juegos de Obsidian basados en estilo clásico del género.



Descubre un maravilloso mundo de rol clásico en el archipiélago de Deadfire. Vive aventuras por mar y tierra, explorando un nuevo mundo en busca del dios Eothas.



La animancia y nuestra condición de Observador nos tiene permanentemente en contacto con las almas de caídos durante toda la aventura. Decidir qué haremos con ellas es cosa nuestra.

El derrumbe de Caed Nua, la huída de Eothas, la caída del Observador... Una sucesión de extraños recuerdos, algo borrosos, pasa por nuestra mente mientras intentamos averiguar dónde estamos. Todo alrededor es nebuloso, incluso nosotros mismos. Pero, pronto, la Dama Pálida nos explica la situación y nos recuerda quiénes somos, qué ocurrió hace no tanto tiempo y nos informa de nuestra misión: volver a la vida, seguir al dios renegado y, claro, salvar Eora de la destrucción total. ¿El destino? ¡Deadfire!

> “Viaja a Deadfire y persigue a un dios renegado en una gran aventura de rol clásico”

De vuelta en Eora

«Pillars of Eternity II» recupera el estilo de rol clásico que Obsidian nos trajo con su antecesor y que tan brillantemente descubrió a una legión de nuevos jugadores una manera de entender el género que sigue tan vigente como hace décadas. Ahora, el estudio da una vuelta de tuerca más y consigue llevar mucho más allá todos los apartados: gráficos, jugabilidad, desarrollo de personajes, en un juego que, desde el primer minuto, te atrapa sin remedio y descubre un mundo absolutamente fascinante plagado de magia, personajes increíbles, una trama sensacional y unas posibilidades y libertad de acción que te harán muy, muy difícil salir de él una vez entres y descubras todo lo que tiene que ofrecer.

Y todo arranca con un rápido resumen de la aventura anterior, con la que podemos enlazar directamente si llegamos a jugarla –y concluirla–, pues es posible importar directamente una partida. Si no, creamos una historia personalizada, en base a seis opciones disponibles, que marcará las lineas maestras de nuestro personaje y estilo de juego, pero la verdadera magia empieza justo después, al crear el personaje.

Obsidian ha ampliado considerablemente las opciones y elecciones a la hora de definir a nuestro héroe. Seis razas, once clases, habilidades activas y pasivas y opción de personaje multiclase,

EN BUSCA DE UN DIOS ESQUIVO



La huida de Eothas hacia el archipiélago de Deadfire desencadena la nueva aventura, que arranca justo tras el fin del juego anterior. Durante toda la trama le iremos pisando los talones e incluso mantendremos varios furtivos contactos con él en el plano intermedio, mientras el dios se lanza a la búsqueda de los pilares de adra por toda la región. En su búsqueda, reuniremos a nuestro grupo, formado por antiguos conocidos.



El diseño del mundo de juego en el apartado gráfico es una verdadera maravilla. El detalle que presenta cada pequeño rincón de los escenarios te deja completamente embobado.





Explorar Deadfire es imposible sin un barco en condiciones. Debemos contar con la tripulación adecuada y los recursos necesarios para imprevistos.

PERSONAJES Y REPUTACIÓN

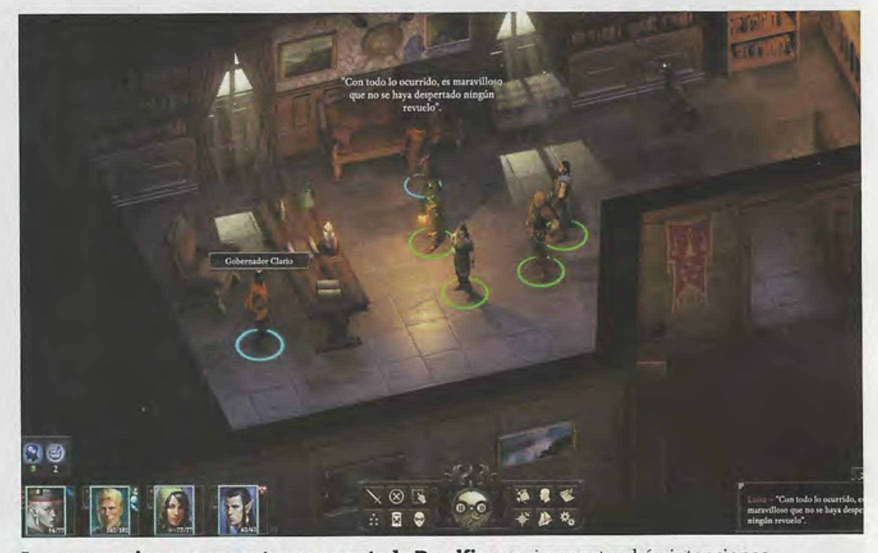
«Deadfire» potencia el sistema de grupo y relación entre personajes que ya vimos en «Pillars of Eternity», pero si no lo jugaste es sencillo hacerse con el concepto básico.



Al reclutar un personaje elegimos su condición tendrá su clase básica. Pero no es recomendable hacerlo multiclase si no estás algo familiarizado con «Pillars of Eternity».



El sistema de reputación recuerda al original, creando apoyo y confianza entre el grupo según las filias y fobias de cada personaje y nuestras elecciones y respuestas.



Los personajes que encontramos por todo Deadfire no siempre tendrán intenciones honorables, pero debemos sopesar si el resultado de ayudarlos puede sernos beneficioso.

combinando dos, ofrecen posibilidades casi infinitas a la hora de crear y definir un estilo propio. Es algo que también se aplica a los otros personajes que vayamos reclutando para el grupo, aunque en menor medida –la clase básica siempre nos viene impuesta–, y algunos de ellos, además, son viejos conocidos del juego original.

¡A la caza!

Una vez arranca la acción, «Deadfire» lo hace a lo grande: un abordaje pirata a nuestro barco, el Desafiante, una tormenta y un accidente que nos deja varados en la playa. La necesidad de seguir adelante nos empieza a descubrir la exploración por tierra, elsistema de mapas a distintos niveles –local, de isla, de mundo–, el sistema de combate básico –muy parecido al del original– con uso intensivo de pausa táctica, personalización extrema de hechizos, armamento, tácticas, formaciones y modificación en tiempo real de estrategia–, y sin darnos cuenta, ya estamos enganchados en una aventura que, además, hace continuos guiños al estilo clásico de los JDR de mesa, con las descripciones del narrador omnisciente, las decisiones de exploración, acción, etc. que desembocan en éxito o fracaso, como si tirásemos unos dados.

> **“Las posibilidades de desarrollo de los personajes son increíbles. La libertad es total”**

Esto, en realidad, solo acaba de empezar. En cuanto nos topamos con cualquier PNJ y entran en acción los diálogos vemos cómo Obsidian potencia el sistema ya usado en otros juegos anteriores de estilo clásico: respuestas inaccesibles por restricción de clase, otras que marcan opciones de éxito según nuestras habilidades o, simplemente, la posibilidad de ver cómo se desarrolla todo de forma natural. Es algo que, incluso con los propios personajes de



En los diálogos contaremos con respuestas que pueden ser más beneficiosas si contamos con ciertas habilidades, aunque siempre existirán otras alternativas para lograr nuestros objetivos.



El sistema de combate hace recomendable un uso intenso de la pausa táctica, para ir lanzando hechizos, cánticos, ataques, etc. por cada personaje y según el tipo de enemigo.

LAS CLAVES DE «DEADFIRE»

Enfrentarse a un dios, por muchos poderes que tengamos, no es una tarea sencilla. Crea tu grupo, explora el mundo y prepárate para cualquier evento.



La continua supervisión del equipo de los personajes nos permite tenerlos siempre a punto ante imprevistos. Revisa tu alijo constantemente.



Las once clases básicas de personaje -puedes crearlos multiclase- ofrecen árboles de habilidades activas y pasivas de enorme profundidad. Elige bien su desarrollo.



Explorar Deadfire exige contar con un barco, una tripulación adecuada y tener siempre los recursos necesarios para la supervivencia y el combate.



El barco es, además de un medio de transporte, un refugio y un arma. Hay que cuidarlo y tenerlo siempre provisto. Como en tierra, ofrece varios niveles de acceso.



El sistema de combate es una de las claves del diseño de acción. Ya sea en tierra o mar, la pausa táctica es clave y la coordinación entre personajes, ataques y hechizos, vital.

nuestro grupo, establece algo básico, como la reputación e influencia sobre el mundo de juego y sus habitantes. Y cada decisión, recuérdalo, tiene consecuencias incluso a muy largo plazo.

¡Fascinante!

Lo mejor de «Deadfire»no es su abrumadora dirección artística, lo infinito de su mundo, la combinación de exploración y combate por tierra y mar, su magnífica historia y su perfecta jugabilidad. Lo mejor es la combinación de una profundidad pasmosa de desarrollo de trama y personajes, con una accesibilidad total. Obsidian consigue prácticamente la cuadratura del círculo haciendo apta para todos los jugadores una historia con infinitas ramificaciones y posibilidades en su evolución, a todos los niveles. Si te gusta el rol clásico. «Deadfire» es el juego que esperabas. Si no, te gustará, porque es un clásico instantáneo imprescindible en tu colección. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



PILLARS OF ETERNITY

La esencia en ambos es similar en diseño y jugabilidad, pero con más profundidad en todo en «Deadfire».

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY XV

Nota: 86 **MM 275**

NI NO KUNI II

Nota: 89 **MM 276**

NUESTRA OPINIÓN

Lánzate a una aventura de rol clásico en busca de un dios renegado. Vive una fantástica historia por el archipiélago de Deadfire, reune a tu tripulación y sumérgete en un mundo de espada y brujería.

LO QUE NOS GUSTA

- La profundidad en el desarrollo de los personajes, con casi infinitas combinaciones de habilidades.
- Una obra de arte absoluta en su apartado gráfico, con una dirección artística que quita el hipo.
- Perfecta adaptación del estilo clásico del género, rescatando el narrador omnisciente y elecciones típicas de juego de mesa, también en su presentación.
- El sistema de combate y sus infinitas posibilidades.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algo abrumador inicialmente si no conoces la saga.
- No está doblado. Pero las voces inglesas son geniales.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Sin duda, uno de los más impresionantes JDR del año. Obsidian lleva el estilo clásico del género a un nivel sobresaliente, con una profundidad de desarrollo de personajes y jugabilidad impresionantes, haciendo al tiempo accesibles sus posibilidades a todo tipo de jugadores. Una lección magistral de diseño y desarrollo en todos sus apartados.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 81 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 89

CONAN EXILES

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Sobrevive al desafío más brutal!

LA REFERENCIA



AGE OF CONAN
La anterior incursión de Conan en el mundo online era una aventura mucho menos brutal.

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY XV WINDOWS
Nota: 86 — MM 275

SEA OF THIEVES
Nota: 55 — MM 276

A veces, puede haber cosas peores que la muerte. Es el mensaje que recibimos tras ser desclavados de la cruz a la que nos han condenado en las tierras del Exilio. Pero, aunque este mundo sea inhóspito, hostil hasta niveles inimaginables, repleto de peligros, bestias, caníbales y dioses de crueldad infinita es, también, un mundo tan absolutamente fascinante que no vas a querer salir de él en mucho, mucho tiempo.

«Conan Exiles» ya está disponible en su versión comercial y lo que Funcom ha hecho con el regreso al universo del bárbaro es poner en nuestras manos y nuestros discos duros uno de los mundos de juego online –o en solitario, que también existe la opción– más alucinantes del momento.

La ley del más fuerte

«Conan Exiles» ofrece un mundo que, si no estás acostumbrado a los desafíos PvP, puede llegar a ser un tanto desesperante. El mundo de juego es hostil al máximo, tanto el entorno como jugadores humanos–, y el objetivo es el mismo para todos: supervivencia. La ley del más fuerte se impone en «Conan Exiles», pero al tiempo las posibilidades que ofrece son ilimitadas, si aprendemos a aceptar el mundo tal y como es.

La gran meta es crear un reino propio y dominar el territorio.Para

> «El enorme desafío de las tierras del Exilio permite, también, crear un mundo a nuestra medida»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12 (PEGI) **Género:** Acción/Rol/MMO **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Funcom **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 6 **PVP rec.:** 39.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.conanexiles.com*	**Razas disponibles:** 14 **Religiones:** 6 **Atributos básicos:** 7 **Capítulos de viaje:** 10 **Dotes:** 6 **Multijugador:** Sí (cooperativo y PvP)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Quad Core i5 2300, AMD FX 6300 **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560, Radeon HD 7770 **Conexión:** ADSL (descarga Microsoft Store)	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



Algunos personajes especiales nos pueden guiar y ayudar si aceptamos convertirnos en adoradores de sus dioses.



Ya sean PNJ o jugadores humanos en las tierras del Exilio no hay amigos. Vamos a pelear mucho y a morir más aún.



El mapa del mundo es completamente desconocido al arrancar el juego. Debemos descubrir todo por exploración bruta.



Entra en las tierras del Exilio y descubre el mundo online más brutal en PC. El universo de «Conan Exiles» es un salvaje desafío de supervivencia en el que crear un mundo a nuestra medida.



Debemos crear desde la nada todo un reino. Y hay que empezar por lo básico: ropa, armas, comida, refugio. Tras las primeras horas, conseguimos esclavos que trabajen para nosotros.

ello, contamos con la posibilidad de esclavizar habitantes controlados por la IA que se encargarán de hacer aquello que les ordenemos : pelear, construir, entretenernos... Pero el camino hasta ese objetivo es duro, lento y exige constancia. Hay que crearlo todo desde cero: ropa, armas, alimentos, refugio.

La dificultad inherente a la supervivencia frente a un mundo así es compleja, pero la libertad para todo –¡todo!– es absoluta. Además, a medida que nos hagamos más fuertes nuestras creaciones también lo serán. Podemos, además, apostar por ciertas religiones que, en su momento, nos permiten asumir la forma del dios al que adoramos –brutales y crueles– como un elemento más de destrucción para machacar a nuestros enemigos. Algo que, lógicamente, ellos también pueden hacer.

Y el mismo mundo se defiende de nosotros, jugadores, al ser elementos extraños que pretenden transformarlo, mandando hacia nosotros sus fuerzas de la naturaleza. Ya lo comprobarás.

El sistema de combate, basado en combos es, además, fascinante. Hay muchos momentos en que «Conan Exiles» recuerda a los juegos de la saga «Dark Souls» en este y otros apartados. Vamos a combatir y matar mucho. Y a morir más.

Es la esencia misma del desafío en un mundo que reacciona constantemente a nuestra presencia y acciones, y que está repleto de secretos que, a medida que avanzamos, crecen al tiempo que lo hace nuestro personaje y su poder.

«Conan Exiles» es un juegazo, y su potencial de futuro es aún mejor. Despídete de los tuyos, vas a pasar aquí muchas horas. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre el mundo online más salvaje en PC. Entra en las tierras del Exilio y descubre el universo de Conan, en un desafío de supervivencia donde combatirás contra todo y contra todos.

LO QUE NOS GUSTA

- El desafío es brutal y la ambientación es Conan 100%.
- Las posibilidades que ofrece el escenario son abrumadoras. Puedes crear todo un reino desde cero.
- Descubrir el mundo por exploración en bruto. Las sorpresas son continuas y está repleto de secretos.
- Que incluya modo solitario y cooperativo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echa de menos un tutorial básico para comenzar.
- A veces los servidores PvP se vuelven algo inestables.
- La dificultad de base puede echar para atrás a jugadores poco expertos.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un brutal universo de posibilidades infinitas para crear un mundo a tu medida. El potencial de futuro es enorme.



MODO MULTIJUGADOR

La esencia de la supervivencia de «Conan Exiles» se deja notar más en los servidores PvP, donde hay enemigos por doquier.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 69

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70



Explora tus sentimientos, resuelve puzles. «Solo» es una experiencia única en la que exploramos un archipiélago de islas de carácter surrealista, mientras aprendemos sobre el amor y nuestros sentiemientos.



¿Es un fantasma o "nuestro" fantasma? La narrativa usa recursos emocionales para la historia.





Extraños personajes nos esperan para que los ayudemos o nos ayuden en nuestros objetivos.



¡Aaaarriba! Para explorar y llegar a sitios inaccesibles usamos unos bloques que podemos combinar.



¿Contestarás con sinceridad? «Solo» nos invita a conocernos a nosotros mismos... si queremos.

SOLO

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Un viaje por las islas de tus emociones

ALTERNATIVAS

LAST DAY OF JUNE
Nota: 86 — **MM 269**

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Puzles/aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Team Gotham
- **Distribuidor:** Team Gotham
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *solo-adventure.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650

Lo primero que se te pasa por la cabeza al jugar a «Solo» son las referencias a muchos otros tñitulos indies de los últimos tiempos, que juegan con maestría con la narrativa y distintos conceptos, estilos y jugabilidad, para contarte su historia. Nombres como «RiME», «Last Day of June», etc. se agolpan a la puerta de las influencias que «Solo» abre ante el jugador, para que entren y salgan ideas y referencias. Y, sin embargo, y como una de sus grandes virtudes, «Solo» muestra una personalidad propia abrumadora.

Que, además, un juego como «Solo» sea tan "osado" de entrar en el terreno emotivo para que el jugador haga introspección y se atreva a explorar sus sentimientos, con el amor como gran eje en torno al que todo gira en la vida, es casi una provocación por parte de un estudio formado por desarrolladores tan jóvenes que casi asusta pensar hasta dónde puedan llegar. Y, con todo, funciona. Te toca. Está tratado con una sutileza y un respeto hacia el jugador, y sobre todo una honestidad tanto a nivel de juego, narrativo y emocional, que te atrapa.

Las islas del interior

«Solo» toma formalmente los puzles y la aventura como su medio para contar su historia. Que, en realidad, es la tuya. Con mano firme, pero delicada, Team Gotham nos guía –bueno, a nuestro personaje– por una serie de islas que forman un archipiélago que va creciendo a medida que resolvemos puzles y exploramos nuestros sentiemientos. Formalmente, «Solo» es un juego de puzles en el que jugamos con bloques para alcanzar zonas inaccesibles de otro modo, y que ponen a prueba nuestro ingenio. Encontramos pequeños animales, extrañas criaturas que precisan nuestra ayuda, y una vez resueltos los puzles de una isla, pasamos a otra.

Quizá parezca que la emotividad de la que «Solo» tira puede ser un recurso facilón. Ni mucho menos. Ante todo, se ve que Team Gotham, como decíamos, hace cómplice al jugador desde el inicio, para engancharlo en una historia que es la suya. Es divertido, jugable, introspectivo y te engancha. ¿Qué más quieres? **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Viaje interior, experiencia personal, puzles, aventura. «Solo» es un juego único que apela a las emociones y sentimientos para ofrecer un desafío sensacional, y que engancha que da gusto.

LA NOTA 82



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 63 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78



Las cartas de Eco son representativas de la mecánica dominante en «El Bosque Embrujado». La nueva expansión de «HearthStone» añade 135 cartas nuevas, aunque como en anteriores, el desequilibrio es enorme.



Con cuatro personajes distintos debemos derrotar a 8 jefes hasta el enfrentamiento final en la Caza.





Tras derrotar un enemigo en Caza de Monstruos obtenemos recompensas y aumentamos el mazo.

HEARTHSTONE EL BOSQUE EMBRUJADO

Repite, repite, repite y triunfa. O no.

ALTERNATIVAS

THE ELDER SCROLLS LEGENDS
Nota: 76 **MM 265**

GWENT
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia/cartas
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** Gratuito
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *playhearthstone.com/es-es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D, Athlon 64 X2
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800, Radeon X1600 Pro

La lucha de huargos contra bestias y brujas es la base de «El Bosque Embrujado», la nueva expansión de «HearthStone» que aporta 135 nuevas cartas al conjunto y un par de mecánicas que sumar a las ya existentes.

Como cada nueva expansión, un modo de juego individual ofrece una serie de partidas progresivas contra determinados jefes, que nos ayudarán a desbloquear cartas y conseguir recompensas. La Caza de Monstruos es similar en estructura a las Aventuras de Mazmorra de Kóbolds y Catacumbas, debiendo eliminar ocho jefes seguidos de dificultad creciente hasta llegar a un desafío final, con desbloqueos de recompensas, y con cuatro personajes disponibles para elegir, con habilidades únicas: artillero, rastreadora, maestro de canes y cronoingeniera.

En conjunto, hay cantidad, hay variedad, nuevas mecánicas –con las cartas de Eco como grandes estrellas, para repetir acciones mientras tengamos maná–... Pero la verdad es que «El Bosque Embrujado» no acaba de funcionar.

Los desequilibrios siguen presentes

Uno de los problemas de «El Bosque Embrujado» es que, como otras expansiones anteriores, no solventa los desequilibrios de clase de personaje que «HearthStone» viene arrastrando hace tiempo. Paladín, Brujo o Pícaro se hacen ridículamente poderosos con ciertas combinaciones, ya sea en estándar o salvaje, mientras otras, como el Chamán, siguen siendo ninguneados, por decirlo suavemente. Además, como en otras expansiones, hay una gran cantidad de cartas nuevas que, simplemente, no tienen ninguna relevancia y ves que en las partidas prácticamente la mitad ni aparecen. Sabemos que es difícil mantener un ritmo de expansiones que se mantengan a un nivel notable, pero la cuestión es que en «HearthStone» llegará un momento, a este paso, en que los jugadores empezarán a cansarse de comprar sobres para obtener unos resultados mediocres.

Si eres jugador habitual, no te pierdes nada por no hacer una inversión fuerte en sobres. Entretenida, sin más. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«El Bosque Embrujado» es, quizá, una de las expansiones más flojas de «HearthStone». Aunque aporta nuevas mecánicas, hay mucho desequilibrio y bastantes cartas no tienen relevancia real.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND
METACRITIC MEDIOS LA NOTA 75



Velocidad extrema al servicio de la diversión. «Gravel» recupera la vertiente más divertida de la conducción arcade en los juegos de velocidad, sin renunciar al desafío, exigiendo habilidad y reflejos.



¿Un error? Sin problema... ¡rebobina! Si chocamos podemos echar el tiempo atrás unos instantes.





Las vistas del cockpit ofrecen una perspectiva más realista de las carreras, pero no son tan espectaculares.





¿Una camioneta encima de otra? Pues sí... ¡y no es un bug! Es un logro oficial del juego. ¿A que mola?



Las condiciones climatológicas adversas aportan un plus al desafío de la competición.

GRAVEL

Pasión por la velocidad más divertida

ALTERNATIVAS

DIRT 4
Nota: 82 — **MM 267**

F1 2017
Nota: 85 — **MM 269**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** Milestone/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 49.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *gravelvideogame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500, AMD FX 8100
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon HD 7950

Contravolantes, derrapes, salpicaduras de barro, choques, vueltas de campaña, saltos espectaculares, embestidas contra los rivales, salidas de pistas... y, si las cosa se tuerce, ¡rebobina la acción y da marcha atrás en el tiempo!

El regreso de Milestone a la competición sobre cuatro ruedas apuesta por un estilo arcade que, sinceramente, se agradece en un género que en los últimos tiempos parece obsesionado con la simulación y el realismo. Sí, «Gravel» es un juego de estilo arcade, como aquellos títulos míticos de recreativas estilo «Sega Rally» y similares. Bastante más alocado, eso sí, pero en un juego y un estilo en el que prima la diversión por encima de cualquier otro concepto.

«Gravel» ofrece competiciones de cuatro tipos, cross country, wild rush, speedd cross y stadium, en los que participan vehículos de diversos tipos, desde coches de rally a pick ups o clásicos, con trazados de todo tipo: barro, tierra, escombros... Encontramos vehículos con licencias oficiales, algunos auténticos clásicos del género: Toyota celica, Subaru Impreza, Ford Focus, Toyota T100, Abarth 124...

«Gravel» es un juego arcade pero no renuncia al desafío en la conducción, aunque sacrifica el componente más realista para hacer de la adrenalina y un algo alocado estilo su bandera. Y funciona.

Velocidad espectáculo

No es exagerado decir que «Gravel» apuesta por la velocidad espectáculo. Algunos de los logros del juego, de hecho, se basan en piruetas y acrobacias delirantes –¡conseguimos uno saltando sobre uno de los rivales y dejando que nos llevara encima casi una vuelta completa!– y tiene detalles como ese rebobinada de la acción –no es algo inédito en el género, en todo caso– en que si tenemos un accidente, podemos echar atrás el tiempo para volver a hacer una maniobra mejor.

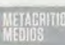
Todo esto, sin embargo, estaría genial en un juego cuyo precio de salida fuera menos exagerado y que tiene mucho contenido de pago, lo que desluce la oferta. Si lo consigues a unos 30 € –en GAME la edición física cuesta eso– y no quieres realismo, es un título interesante y divertido. **A.C.G.**

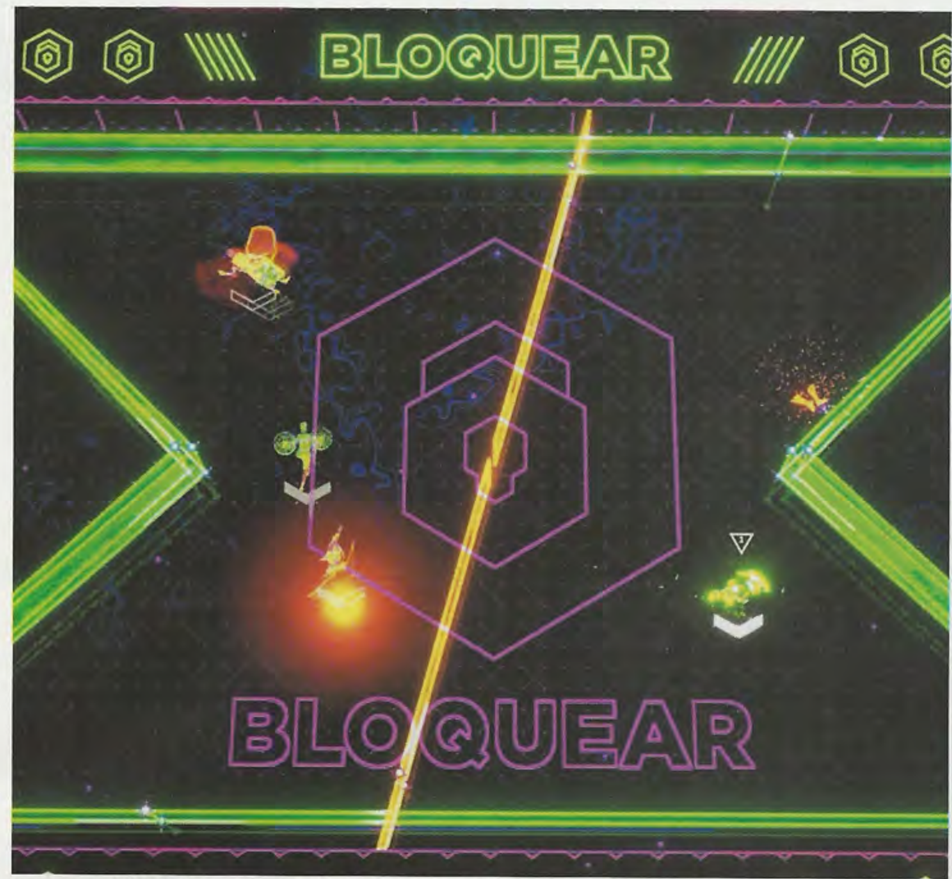
NUESTRA OPINIÓN

La apuesta por la conducción arcade de «Gravel» no es, quizá, demasiado original, pero resulta de lo más divertido y se agradece mucho su espíritu en un género obsesionado por el realismo.



LA NOTA 68

METACRITIC USUARIOS  LA NOTA 70 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 61



¡**La competición del nuevo milenio ha llegado al PC!** «Laser League» es como coger la ambientación y estética de «Tron» y acción deportiva por equipos, mezclarlos en una coctelera y obtener un espectáculo.



Los diseños de los campos de juego varían según los estadios. Algunos son espectaculares.





Las repeticiones nos muestran la eliminación de los rivales o las nuestras, si es el caso.

LASER LEAGUE



¡El deporte del futuro está en tu PC!

ALTERNATIVAS

ROCKET LEAGUE
No comentado en MM

DOTA 2
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Deportivo/Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Roll7
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.laserleaguegame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 4170 a 3 GHz, AMD A10 5800K APU a 3.78 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon R9 270x

De dos a cuatro jugadores por equipo, con dos enfrentados en un terreno de juego de apariencia casi virtual. La activación y control de emisores láser, con continuos cambios de equilibrio entre ambos equipos, es un concepto aparentemente simple. Pero con esta premisa tan sencilla Roll7 desarrolla un abrumador despliegue de diseño táctico que convierte las partidas de un "deporte" algo extraño, en un auténtico juegazo a caballo entre lo estratçegico y lo deportivo, que te engancha sin remisión a la que te descuidas.

«Laser League» es algo así como el juego que la saga de pelis de «Tron» podría haber incorporado a su cultura, sin ningún problema. De hecho, su estética es deudora de ellas, pero a partir de ahí, lo que nos encontramos es algo único que muy bien podría ser un juego de acción multijugador, con visión táctica, sin armas y con el campo de juego como tal.

Elige tu jugador

La esencia de «Laser League» es multijugador, ya sea a nivel local u online, pero puedes aprender perfectamente jugando contra la IA –excelente, por cierto– y descubrir así las posibilidades de cada una de las seis clases de personaje que ofrece: filo, asalto, tiro, fantasma, ladrón y shock. Sus peculiaridades son bastante únicas, pero a la que las conoces ves que no difieren de juegos de acción con personajes de apoyo, médicos, tanques, etc. Eso sí, aplicadas a un terreno de juego rectangular y limitado, cambiante en la aparición de los emisores láser cuyo control es el que define las victorias, y estorbando lo bastante a tus rivales para dar ventaja a tu equipo

Las normas de las partidas son curiosas. El salto de límite, por ejemplo, casi recuerda a «Pac Man» –sal por un lado del mapa, entra por el contrario– y es clave para desplegar tus tácticas.

Lo mejor es que la acción es vertiginosa y los partidos duran de unos cuantos segundos a pocos minutos. A medida que mejoras y controlas las claves del juego, descubres un desafío impresionante que, con amigos, explota todo su potencial. Si quieres un juego deportivo y táctico diferente, ya lo tienes. ¡Ojo que engancha! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La sencillez de concepto de «Laser League» sorprende por el contraste con la profundidad táctica que consigue su desarrollo, y engancha por la acción vertiginosa de las partidas.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86



La reunión que definirá el nuevo orden mundial está ya a punto. En el segundo episodio de «The Council» ya conocemos a todos los invitados de Lord Mortimer, en un momento crítico de la Historia.



Nos toca descubrir al asesino. Elizabeth ha sufrido una muerte horrible y el asesino está entre nosotros.





Algunos secretos van saliendo a la luz. Varios invitados están llegando a acuerdos entre ellos...



Las confrontaciones en «Hide and Seek» se quedan reservadas para la segunda parte del episodio.



La información se oculta bajo claves secretas. Descubrirlas nos dará acceso a... bueno, ya lo verás.

THE COUNCIL EPISODE 2 HIDE AND SEEK



Asesinos, mentirosos y conspiradores

ALTERNATIVAS

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE...
Nota: 85 **MM 269**

CROSSING SOULS
Nota: 85 **MM 275**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Big Bad Wolf/Focus Home
- **Distribuidor:** Focus Home
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 29.99 € (todos los episodios)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.thecouncil-game.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2125 a 3.3 GHz, AMD FX 4100 a 3.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750, Radeon R7 360

Louis ha descubierto que los personajes más influyentes de su época son, además, poco de fiar. Todos parecen tener muchos secretos, algunos realmente oscuros. Y teniendo en cuenta que el destino de sus respectivos países y, quizá, de todo el mundo, está en sus manos, es para echarse a temblar.

Pero el actual objetivo de Louis, como ya vimos en «The Mad Ones», es encontrar a su madre, Sarah, responsable de la Orden, y desaparecida en la isla de Lord Mortimer. A medida que transcurre el tiempo, y se suceden los acontecimientos, con un terrible asesinato entre medias, las especulaciones se aceleran. Más ahora que finalmente la lista de invitados a la reunión se completa con la llegada de Godoy, portador de la terrible noticia de la ejecución del rey Luis XVI, que puede cambiar drásticamente el equilibrio de poderes en toda Europa. Y quizá de esta reunión dependa también el futuro.

Investiga, interroga, analiza, estudia

El segundo episodio de «The Council» continúa las líneas marcadas en su predecesor, con un desarrollo marcado por las elecciones del jugador, en las respuestas a los diálogos, la exploración del entorno, la selección de habilidades desbloqueables al leer ciertos libros, y una lógica que define, según nuestras decisiones, el desarrollo de la trama y las interacciones con los PNJ, para ganarnos su confianza o su desprecio –que también es posible–. Lo mejor, como en «The Mad Ones», es que la historia se va adaptando a nosotros tanto como nosotros a ella, y que al estar dividida en varios capítulos, podemos reiniciar cada uno si no estamos contentos con la evolución de la historia. Algo que, además, potencia la rejugabilidad de «The Council».

Este segundo episodio, eso sí, arranca de forma bastante más perezosa con el capítulo 5 haciéndose algo lento y pesado, aunque remonta a partir del sexto, con las confrontaciones con varios personajes, y una trama que se va haciendo más interesante, y con más –y más desafiantes– puzles. Quizá, en general, baja algo sobre el episodio 1, pero sigue siendo una aventura muy atractiva. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La continuación de la aventura de Louis de Richet arranca de forma algo perezosa en la primera parte de «Hide & Seek», aunque remonta en las dos siguientes para seguir una trama apasionante.






LA NOTA 80





¡Los vikingos han llegado a Britania! «Thrones of Britannia» abre una nueva rama de la saga «Total War», en un período histórico restringido a las islas británicas y con multitud de pequeños reinos en disputa.



La microgestión a nivel muy local va desde el comercio a los matrimonios para afianzar el poder.





El mapa del mundo ofrece un detalle gráfico algo más elevado de lo habitual en la saga.

THRONES OF BRITANNIA A TOTAL WAR SAGA

¡La conquista de las islas!

ALTERNATIVAS

TOTAL WAR WARHAMMER II
Nota: 90 **MM 269**

XCOM 2
Nota: 90 **MM 252**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Distribuidor:** SEGA
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.totalwar.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 3 GHz
- **RAM:** 5 GB
- **Disco Duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770

Los jugadores más veteranos de «Total War» seguro que recuerdan que la primera expansión de «Medieval» fue «Viking Invasion», nada menos que en 2003. Ha llovido mucho, sí, pero que la inauguración de una nueva rama de la saga «Total War» sea con «Thrones of Britannia», ambientada en el s. IX justo en las guerras de los pequeños reinos de las islas y la invasión vikinga de las tierras altas, no es casualidad.

Creative Assembly, de manera muy lógica, apuesta por un período histórico que, como estudio británico, es muy significativo en su historia, y lo hacen presentando un juego que, en muchos sentidos, bebe de las fuentes originales de la saga.

El mundo de juego se centra en las islas británicas y los grandes territorios están repartidos entre cinco reinos –ingleses, gaélicos, galeses, ejército vikingo y reyes del mar vikingos– divididos cada uno a su vez en dos facciones. Las diez facciones, en total, a su vez se relacionan con numerosos pequeños señores cuyo apoyo se volverá definitivo para el objetivo final: conquista del territorio y unificación de Britannia.

Desafíos únicos

Como es habitual en la saga, cada facción arranca con desafíos y características únicas, lo que permite que vayamos probando distintas opciones y ver con cuál nos encontramos más cómodos.

Quizá, eso sí, los momentos iniciales de «Thrones of Britannia» sean algo más caóticos que en otros juegos de la saga, dado el detalle a que es sometido cada apartado –complicando incluso la gestión de menús– a nivel muy local. Las opciones económicas, religiosas, diplomáticas, etc. son abrumadoras en algunos momentos, y la gestión política global es más relevante, pues los riesgos de guerras civiles son elevados.

En lo tocante a las batallas, es difícil sorprender a estas alturas al conocedor de la saga. Aunque las unidades son bastante únicas, la esencia de las tácticas, uso del entorno y el terreno, asedios, etc. están más que controladas. Quizá no sea un «Total War» sorprendente, pero sigue siendo un «Total War». Y eso ya es mucho. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Aunque lo parezca, «Thrones of Britannia» no es un «Total War» menor, y en él la gestión en el mapa táctico es mucho más relevante que en otros títulos. No sorprende, pero es un buen juego.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 52 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada está aquí y podemos jugar con ella.

RED MATTER

Oculus sigue en lucha

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Vertical Robot
■ **Disponible:** 24 de Mayo 2018 ■ **Precio:** 29,99€ ■ **Web:** *verticalrobot.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Vertical Robot se ha llevado la Guerra Fría a una luna de Saturno, Rhea. Un lugar que les da libertad total para mostrar su versión particular del futuro, donde las máquinas tienen funciones aún por ver, mientras guardan un aspecto retro. Es solo el principio, porque en esta sucesión de rompecabezas que es «Red Matter» hay mucho más. El escenario se torna cada vez más fantástico, con efectos que pondrán a prueba la capacidad de nuestros PC y el dominio con Oculus Touch.



CENTROS DE OCIO VR

Un estudio augura su éxito mundial

■ **Género:** Varios ■ **Plataforma:** Varias ■ **Desarrollador:** Varios
■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** Desde 5€ ■ **Web:** *zerolatencyvr.com*



Un estudio de Futursource nos deja ver lo serias que se ponen las cosas con la Realidad Virtual y Aumentada. El mercado ya deja caer cifras donde Zero Latency, FoxNext o Disney tienen el punto de mira. Parece un pastel jugoso, donde se estima que habrá 809 millones de dólares en juego para 2022. Un salto espectacular cuando vemos los casi 300 millones que se pronostican en el año actual. Entre el 75% y el 80% de casi 4.000 se encuentran en China, con un 40% de los beneficios en 2017. Ya vemos iniciativas por parte de Disney con Star Wars o Futuroscope que apuestan por la RV más puntera.

DEMOS

SHADOWCORE VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



En primera persona y con modo cooperativo, triunfar en este juego consiste en tener puntería y conocerse sus reducidos escenarios.
■ *serebrumlab.com*

REVOKE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Con la opción de modificar el tiempo, el entorno virtual de «Revoke» es una experiencia llena de retos con explosiones que parecen sacadas del Hollywood de los años noventa.
■ *neungames.com*

DEADLY CRYPTIDS
HTC VIVE



Unas ruinas ocultan los enemigos que tendremos que esquivar y vencer a base de movimientos corporales solo para corazones sanos.
■ *deadly-cryptids.com*

TOP JUEGOS VR

1 SKYRIM VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Por fin tenemos el mundo de «The Elder Scrolls» alrededor, con un aspecto envidiable, aunque no llegue a ser como la saga principal.

2 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

3 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia.

4 THE GALLERY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó un punto de inflexión, en un juego que descubre un mundo de lo más original.

La Realidad Virtual y Aumentada están aquí para quedarse y los planes son que crezcan a buen ritmo. Con un presente en que la tecnología aporta la base de hardware y el software se adapta. La cuestión es cuánto tiempo pasará hasta que sea tan habitual como los móviles. Nos damos cuenta de lo que puede ser el futuro en menos de un lustro, con barreras superadas como los cables, la resolución o la interacción.



S.T.: BRIDGE CREW

The Next Generation

Género: Simulador **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR **Desarrollador:** Ubisoft
Disponible: 21 de julio 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *ubisoft.com*
INTERÉS:



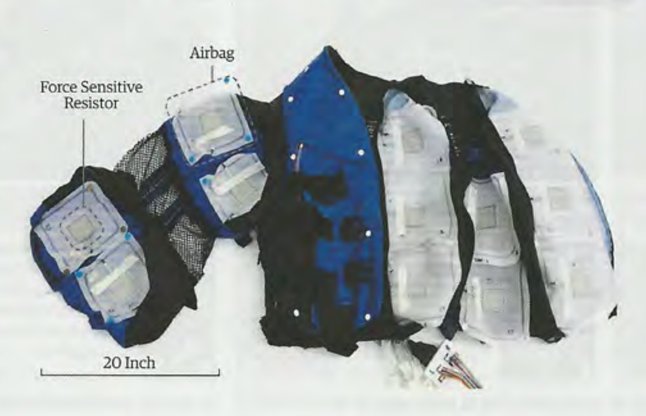
Cambiamos de puente de mando para conocer a la nueva generación de la Flota estelar. Es el paso lógico. Con el permiso de Kirk, nos embarcamos en misiones que tienen Klingons a bordo, frente a amenazas como los Borg y retos que implicarán conocer al enemigo. Por algo «Star Trek: Bridge Crew» está muy enfocado a fans de la saga galáctica. Aunque con buena compañía, como pasa en el juego base, seguramente tengamos una de las mejores experiencias RV del año.

FORCE JACKET

Disney nos golpea con lo virtual

Género: Accesorio **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR **Desarrollador:** CMU, MIT y Disney
Disponible: 2019 **Precio:** Por determinar **Web:** *cmu.edu*
INTERÉS:

Uno de los próximos hitos a conquistar en la Realidad Virtual y Aumentada son las sensaciones reales. No todo es ver imágenes en movimiento y realistas. También nos ayuda mucho el resto de los sentidos, con el oído e incluso olfato. Pero el tacto sigue siendo el gran objetivo, de momento, con accesorios como la Force Jacket de Disney. Un desarrollo que infla o desinfla zonas de la chaqueta para golpearnos con miles de grados de presión. Es un proyecto conjunto entre los dueños de Star Wars y Marvel, junto al MIT y la Carnegie Mellon University.



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



ARIZONA SUNSHINE DLC
Con el título de «Dead Man», un nuevo reto se suma a «Arizona Sunshine», uno de nuestros juegos favoritos de Realidad Virtual.

SAMSUNG Y MICROSOFT SIN CABLES
Desde Korean Times se escucha la colaboración de Samsung y Microsoft para un sistema de Mixed Reality sin cables y alta calidad.

TEMPLADO



VIRTUAL Y MENTAL
«The First Break» da mucho respeto, por examinar una enfermedad mental desde el interior.

BACK TO THE MOON
Google sigue con sus animaciones en 360º que ver con casi cualquier sistema RV y disfrutar con lo que viene a ser una película muy clásica.

FRÍO



FACEBOOK REALITY LAB
Un cambio de nombre para lo que antes se conocía como Oculus Research y ahora es Facebook Reality Lab.

A POR LOS 140 GRADOS
En la conferencia F8 de Facebook se mostró el plan de conseguir 140 grados de visión con Oculus VR.

TOP JUEGOS VR

5 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar en el espacio.

6 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero más que recomendable.

7 THE SOULKEEPER
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Una actualización de los gráficos, la jugabilidad y la IA nos han hecho fijarnos en la versión 2.0 de «The SoulKeeper», en acceso anticipado.

8 BRASS TACTICS
OCULUS RIFT



Aunque sea un poco superficial en el planteamiento y ambientación, tiene poca o nula competencia en el terreno de la estrategia.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
2. WOW BATTLE FOR AZEROTH (RESERVA) (12)
■ MMO ■ Activision Blizzard
3. TRIALS FUSION (12)
■ Velocidad ■ UbisoftActivision Blizzard
4. DESTINY 2 (16)
■ Acción ■ Bungie/Activision Blizzard
5. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12)
■ MMO ■ Activision Blizzard
6. LOS SIMS 4 + PERROS Y GATOS (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
7. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16)
■ Estrategia ■ Activision Blizzard
8. OVERWATCH GOTY EDITION (12)
■ Acción ■ Activision Blizzard
9. LOS SIMS 4 URBANITAS (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
10. TRACKMANIA TURBO (3)
■ Velocidad ■ Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI de abril de 2018.

U.K.

1. WOW BATTLE FOR... COL.ED. (DESCARGA) (12)
■ MMO ■ Activision Blizzard
2. THE SIMS 4 CITY LIVING (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
3. FOOTBALL MANAGER 2018 (3)
■ Estrategia ■ SEGA
4. TOTAL WAR THRONES OF BRITANNIA (16)
■ Estrategia ■ SEGA
5. WOW BATTLE FOR AZEROTH (DESC.) (12)
■ MMO ■ Activision Blizzard
6. BATTLETECH DIGITAL DELUXE (DESC.) (16)
■ Estrategia ■ Merge Games
7. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
8. FOOTBALL MANAGER 2017 LIM. ED. (3)
■ Estrategia ■ SEGA
9. MINECRAFT (12)
■ Simulación ■ Microsoft
10. THE SIMS 4 CATS & DOGS (DESCARGA) (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de mayo de 2018.

U.S.A

1. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLL. (DESCARGA)
■ Estrategia ■ Blue Fang games
2. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA)
■ Acción ■ Bluehole
3. FABLE III (DESCARGA)
■ Rol ■ Microsoft
4. THE SIMS 3 STARTER PACK
■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 JUNGLE ADVENTURE (DESC.)
■ Simulación ■ Electronic Arts
6. TES V SKYRIM LEGENDARY EDITION
■ Rol ■ Bethesda
7. COMMAND & CONQUER ULTIMATE COLL.
■ Estrategia ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 LAUNDRY DAY STUFF (DESC.)
■ Simulación ■ Electronic Arts
9. THE SIMS 4 + CAST & DOGS (DESC.)
■ Simulación ■ Electronic Arts
10. RAGE 2
■ Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de mayo de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO



■ ROL/ACCIÓN ■ LEVEL 5/STUDIO GHIBLI
■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €



Esperábamos mucho de Level 5 con «Ni No Kuni II», pero han sobrepasado las expectativas con una auténtica joya del JRPG. Espectacular, jugable, accesible, divertido.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 89

3 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION



■ ROL/ACCIÓN ■ SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €



Impresionante en lo técnico, espectacular en la acción, fascinante en la historia. La llegada de «Final Fantasy XV» al PC bien ha merecido la espera. Es un auténtico juegazo.

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 86

4 CONAN EXILES



■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

9 WARHAMMER VERMINTIDE II



■ ACCIÓN ■ FATSHARK
■ FATSHARK ■ 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85

10 DESTINY 2



■ ACCIÓN ■ BUNGIE ACTIVISION
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La saga de acción y ciencia ficción de Activision llega por fin al PC mostrando todas sus virtudes. Quizá menos sorprendente de lo esperado, pero es un juego estupendo que engancha.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 79

11 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que llega a ofrecer el impresionante «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado por el archipiélago de Deadfire nos ofrece un mundo fascinante que explorar repleto de personajes increíbles y situaciones que se pueden disfrutar de mil maneras.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90



5 FAR CRY 5



■ ACCIÓN ■ UBISOFT MONTREAL
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Una de las mejores entregas de la saga –si no la mejor de los últimos años–, con un enorme mundo que recorrer, multitud de secundarios y unos enemigos fascinantes y con carisma.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 81

6 PC BUILDING SIMULATOR



■ SIMULACIÓN ■ THE IRREGULAR CORPORATION
■ THE IRREGULAR CORPORATION ■ 19,99 €



Los amantes de trastear con el hardware tienen un nuevo juguete con el que disfrutar a lo grande y sin riesgos de estropear componentes. Un simulador único y absorbente.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 70

7 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

8 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

12 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

14 DRAGON BALL FIGHTERZ



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



Además de ser uno de los mejores juegos de la saga, «Dragon Ball FighterZ» es uno de los mejores juegos de lucha que te vas a encontrar para tu PC. Accesible y profundo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 88

15 INJUSTICE 2



■ ACCIÓN/LUCHA ■ NETHEREALM STUDIOS/QLOC
■ WB GAMES ■ 49,99 €



Los superhéroes de DC vuelven al PC con un juego aún más versátil y espectacular que su predecesor, repleto de opciones de competición, torneos, personajes y combos

■ COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 84

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

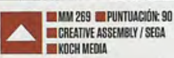
ESTRATEGIA

La cosa está movida en la lista de estrategia de este mes, y aunque no vemos ninguna nueva entrada, las posiciones han sufrido cambios, con «Warhammer II» en lo más alto del podio.



1 TOTAL WAR WARHAMMER II

32% de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 HEARTHSTONE

26% de las votaciones



MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



3 STARCRAFT REMASTERED

22 % de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 90
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

4 TOTAL WAR WARHAMMER

14% de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

5 XCOM 2

6% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

Parece que la nueva entrega de «Far Cry» ha sido bien recibida por los fans de la acción, que colocan directamente en el número uno a las aventuras en el condado de Hope.



1 FAR CRY 5

31% de las votaciones



MM 276 PUNTUACIÓN: 81
UBISOFT
UBISOFT



2 WARHAMMER VERMINTIDE

25% de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 85
FATSHARK
FATSHARK



3 DRAGON BALL FIGHTERZ

24 % de las votaciones



MM 274 PUNTUACIÓN: 88
ARC SYSTEM WORKS / BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO

4



MM 274 PUNTUACIÓN: 88
ARC SYSTEM WORKS / BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO

12 % de las votaciones



MM 271 PUNTUACIÓN: 84
UBISOFT MONTREAL
UBISOFT

5 GRAND THEFT AUTO V

8% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

AVENTURA

Parecía que nada iba a cambiar mucho este mes en la aventura, pues los dos primeros siguen fuertes en lo alto, pero la llegada de «The Council» ha animado la lista estas últimas semanas.



1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

30% de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 CROSSING SOULS

26% de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 85
FOUR ATTIC / DEVOLVER DIGITAL
DEVOLVER DIGITAL



3 THE COUNCIL

24% de las votaciones



MM 276 PUNTUACIÓN: 81
BIG BAD WOLF
FOCUS HOME

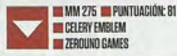
4 RIME

15 % de las votaciones

MM 267 PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES

5 BAOBABS MAUSOLEUM EP.2

5% de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 81
CELERY EMBLEM
ZEROUNO GAMES

ROL

Por poco, pero «Final Fantasy XV« ha aguantado la embestida de «Ni No Kuni II», asegurando la primera posición. Pero quién sabe lo que ocurrirá las próximas semanas, con todo lo que viene...



1 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

29% de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 86
SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 NI NO KUNI II

28 % de las votaciones



MM 276 PUNTUACIÓN: 89
LEVEL 5
BANDAI NAMCO



3 KINGDOM COME DELIVERANCE

23% de las votaciones



MM 274 PUNTUACIÓN: 86
WARHORSE / DEEP SILVER
KOCH MEDIA

4 PILLARS OF ETERNITY

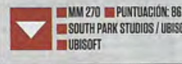
14% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 SOUTH PARK RETAGUARDIA...

6 % de las votaciones



MM 270 PUNTUACIÓN: 86
SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT
UBISOFT

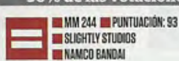
VELOCIDAD

Pocos esperaban tanto movimiento este mes, con varios intercambios de posición, pero ahí sigue, en todo caso, «Project CARS», que ha sido capaz de aguantar el tipo con los demás a rebufo.



1 PROJECT CARS

30% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 F1 2017

28% de las votaciones

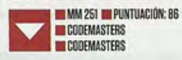


MM 269 PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA



3 DIRT RALLY

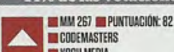
21% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

4 DIRT 4

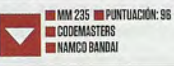
14% de las votaciones



MM 267 PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

5 GRID AUTOSPORT

7% de las votaciones



MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

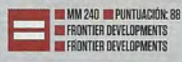
SIMULACIÓN

¡Vaya sorpresa que nos ha traído la simulación este mes! Una de las listas más calmadas ha visto cómo se han trastocado sus miembros con la irrupción del peculiar «PC Building Simulator».



1 ELITE: DANGEROUS

30% de las votaciones



MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



2 PC BUILDING SIMULATOR

26% de las votaciones

N
MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 70
THE IRREGULAR CORPORATION
THE IRREGULAR CORPORATION



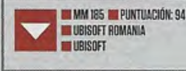
3 LOS SIMS 4

20% de las votaciones

MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA

4 SILENT HUNTER 5

14% de las votaciones



MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT

5 WORLD OF WARSHIPS

10% de las votaciones

MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
LESLA STUDIOS / WARGAMING
WARGAMING

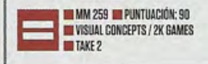
DEPORTIVOS

Sin embargo, los cambios no han afectado al listado de los deportivos. No solo vemos que los componentes siguen siendo los mismos sino que nada ha afectado a las posiciones del mes.



1 NBA 2K17

31% de las votaciones

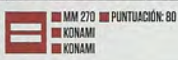


MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2



2 PES 2018

28% de las votaciones



MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
KONAMI
KONAMI



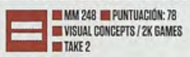
3 FIFA 17

20% de las votaciones

MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

4 NBA 2K 16

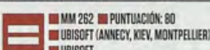
15% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2

5 STEEP

6% de las votaciones

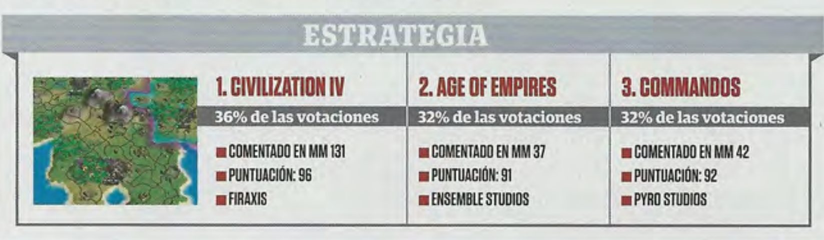


MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

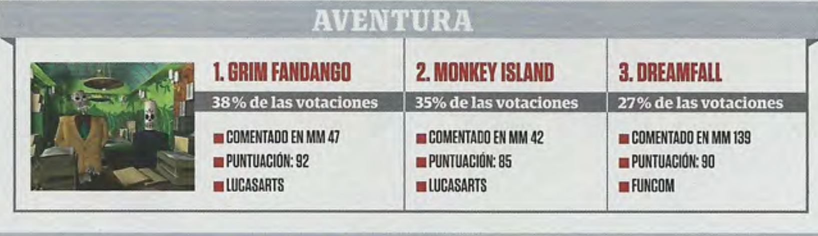


1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
36% de las votaciones	32% de las votaciones	32% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

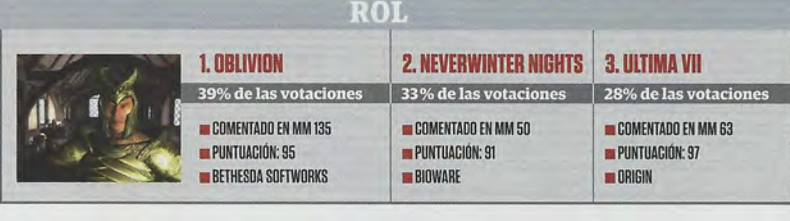
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
41% de las votaciones	34% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



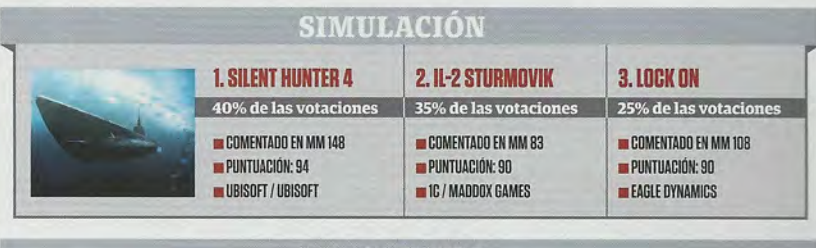
1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
42% de las votaciones	30% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol Online
- **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision
- **Fecha prevista:** 14 de agosto de 2018

CÓMO SERÁ

- Será la **séptima expansión de «World of Warcraft»**, con un nuevo enfrentamiento entre Horda y Alianza.
- Podremos reclutar aliados entre **cuatro nuevas razas jugables**, para ambos bandos.
- Para ello visitaremos **dos nuevos reinos: Kul Tiras y Zandalar.**
- Podremos formar **Frentes de Guerra cooperativos** con hasta 20 jugadores.
- Saquearemos **las islas del Mare Magnum** en expediciones insulares con grupos de tres.

WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

¡La batalla definitiva será este verano!

Azeroth aún no ha se ha recobrado de la brutal cruzada contra la Legión, pero ya resuenan los tambores de la nueva guerra que se avecina. Es la hora de que Horda y Alianza recluten a sus aliados para decidir, de una vez por todas, el futuro.



Tras el paso de la Legión Ardiente parecía que una oportunidad de paz –al fin– llegaba a Azeroth, pero cuando las heridas de la terrible cruzada aún no se han cerrado, la eterna desconfianza entre Horda y Alianza vuelve a asentarse entre los diferentes clanes y razas, y todo indica que un nuevo conflicto está a punto de estallar. El tiempo pasa y la tensión crece, y ambos bandos han empezado a tomar posiciones y preparar sus fuerzas. Los campeones y héroes de uno y otro lado han elegido ya dónde buscar sus refuerzos, y los reinos de Kul Tiras y Zandalar están en el punto de mira para buscar nuevos miembros. No parece haber vuelta atrás. La batalla por Azeroth –quizá la definitiva– está a punto de empezar. ¿Has elegido ya bando?

> “Dos reinos se pondrán al servicio de Horda y Alianza para la guerra que se avecina”

Azeroth inagotable

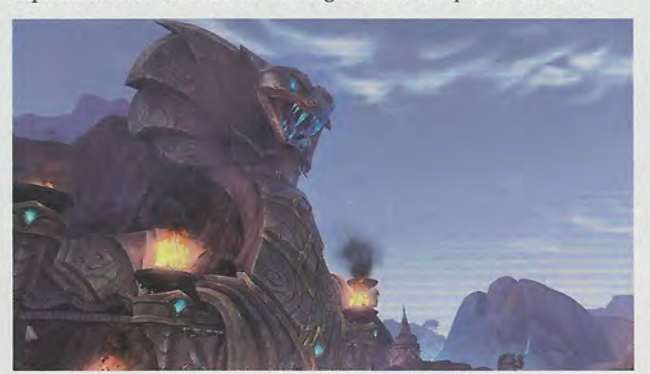
Cuando a finales de 2017, en la pasada edición de la Blizzcon, se anunció oficialmente la séptima expansión de «World of Warcraft», los millones de fans del MMO por antonomasia sintieron cómo su corazón se aceleraba. De nuevo, el mundo online de Azeroth se renovaba con aventuras, desafíos, misiones, personajes y razas, en una demostración asombrosa de cómo Blizzard era capaz de insuflar nueva vida a un juego que, pese a un inevitable declive, lleva casi 15 años activo de forma ininterrumpida y aún con millones de jugadores.

Pero, ¿qué es lo que nos espera en «Battle for Azeroth»?

ELIGE BANDO: DOS REINOS TE ESPERAN



Kul Tiras: Los defensores de la Alianza tendrán en el hogar de Jaina Valiente a piratas, sacerdotes y otros aliados que sumar a su causa, explorando desde el Estrecho de Tiragarde a los bosques de Drustvar.



Zandalar: Los trols de Zandalar aportarán su poderío naval a los campeones de la Horda. En ciudades como Zuldazar o los pantanos de Nazmir encontraremos dinosaurios gigantescos o constructos titánicos.



¿Es ésta la batalla final por Azeroth? Horda y Alianza se preparan para un nuevo conflicto tras la derrota de la Legión Ardiente. ¿Quién vencerá?

La nueva expansión de «World of Warcraft» arrancará tras el final de «Legion» y, de nuevo, pondrá a Horda y Alianza en ciernes de una nueva guerra. Para armarse de cara al conflicto, ambos bandos buscarán nuevas razas que sumar a sus filas –como puedes ver en la siguiente página– y lo harán en dos reinos concretos: Kul Tiras y Zandalar. Ambas regiones aportarán nuevos personajes jugables con habilidades raciales específicas, incluyendo las cuatro que descubrimos en «Legion».

Más poder

Estas nuevas razas –con sus distintas clases– poseerán la habilidad de imbuir a sus armaduras poderes titánicos gracias al Corazón de Azeroth, un collar legendario otorgado por Magni Barbabronce, y el uso de la Azerita, unrecurso mineral legendario que se convierte en esta expansión en un elemento clave al combatir. Y el combate se convertirá en «Battle for Azeroth» en un apartado especialmente relevante cuando hablamos de los Frentes de Guerra.

Los Frentes de Guerra son alianzas de hasta 20 jugadores para reclamar posiciones estratégicas en el mundo de juego. Este modo JcE se inspira en las batallas clásicas de «Warcraft», y nos permiten acumular recursos para ampliar la fuerza de la facción, liderar la carga de las tropas contra objetivos específicos y combatir contra el comandan-

Podremos imbuir nuestras armaduras de un poder titánico gracias a la Azerita y el Corazón de Azeroth, un collar legendario que Magni Barbabronce nos otorgará.

RECLUTA A TUS NUEVOS ALIADOS PARA LA HORDA Y LA ALIANZA



Draenei Forjados por la luz: Sus cuerpos son uno con la Luz Sagrada. Su misión actual es la protección de Azeroth de cualquier amenaza lo que les ha llevado a ponerse del lado de la Alianza para defenderse de la agresión de la Horda.



Elfos del Vacío: ¿Puede la magia corruptora del Vacío ponerse al servicio de Azeroth? Así lo cree Alleria Brisaveloz, la primera mortal que desafió los Susurros de las Sombras y que entrena a los elfos del Vacío para ayudar a la Alianza.



Elfos Nocheterna: Sus líderes llegaron a un acuerdo con la Legión para proteger la fuente de su poder mágico, lo que provocó una guerra civil en su reino. Tras librarse de sus amos, ofrecen sus servicios a la Horda y reclaman su lugar en el mundo.



Tauren Monte Alto: En comunión con la naturaleza, honran a los espíritus de la tierra, el río y el cielo. Descienden de Huln, héroe de la Guerra de los Ancestros, y están dispuestos a ofrecer su nobleza y su fuerza al poder de la Horda.

"Podremos reclutar a nuevas razas aliadas jugables, con sus propias habilidades raciales"



te enemigo. Serán, sin duda, uno de los elementos más épicos de la nueva expansión.

Si ya poseías un personaje poderoso, podrás usar todo lo que tengas acumulado de inicio, pero si no, inmediatamente saltarás al nivel 110, con el objetivo de aspirar al máximo que permitirá «Battle for Azeroth», el 120. Llegar hasta él no será sencillo, y nos hará recorrer Kul Tiras desde las cumbres del Estrecho de Tiragarde hasta los bosques de Drustvar, y navegar por los canales del Valle Cantormenta. O ir a Zandalar explorando los pantanos de Nazmir y los desiertos de Vol'dun. Seguiremos el rastro de la corrupción del Dios de la Sangre hasta la Catacumbas Putrefactas, escaparemos del reino de losmuertos de los Drust y mucho más en los nuevos diez niveles.

En suma, la aventura continúa, Azeroth está más vivo que nunca y la batalla que se avecina promete ser la definitiva. ¿Te la vas a perder? La guerra comienza el próximo agosto. **A.P.R.**



Prepárate para llegar al nivel 120. Nada más comenzar nuestras aventuras en «Battle for Azeroth» seremos aupados al nivel 110 de forma automática. El resto será cosa nuestra.

AMY HENNIG

ESCRITORA. GUIONISTA. "MADRE" DE NATHAN DRAKE Y KAIN. EX EIDOS. EX VISCERAL. 53 AÑOS.



Licenciada en literatura inglesa por la Universidad de Berkeley y graduada en Teoría y Producción Cinematográfica por la Universidad de San Francisco. Trabajó un tiempo en Hollywood, momento en que empezó a interesarse por el ocio interactivo.

Trabajó para Atari y EA, pasando luego ocho años en Crystal Dynamics como guionista y directora de la saga «Legacy of Kain». Sigue diciendo que «Soul Reaver» es uno de los trabajos de los que se siente más orgullosa en toda su carrera.

Siempre aporta a sus historias y juegos un enfoque romántico, lo que según los expertos de la industria los hace más ricos y reconocidos fuera del sector. Con Naughty Dog creó las sagas «Jak and Daxter» y «Uncharted».

Tras una década en Naughty Dog pasó a trabajar con Visceral Games en un nuevo juego de Star Wars, pero el proyecto fue traspasado a EA Vancouver, y el estudio, cerrado, tras lo que declaró su frustración reconociendo que no sabe en cuántos proyectos más podrá trabajar, dada su edad.

Ha sido declarada por la revista británica EDGE una de las 100 mujeres más influyentes de la industria del videojuego.

Recibirá el Premio de Honor de GAMELAB 2018 a finales de este mes de junio.

Puedes seguirla en Twitter en:

@amy_hennig

micromanía.es

¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

¡Entra y opina!

